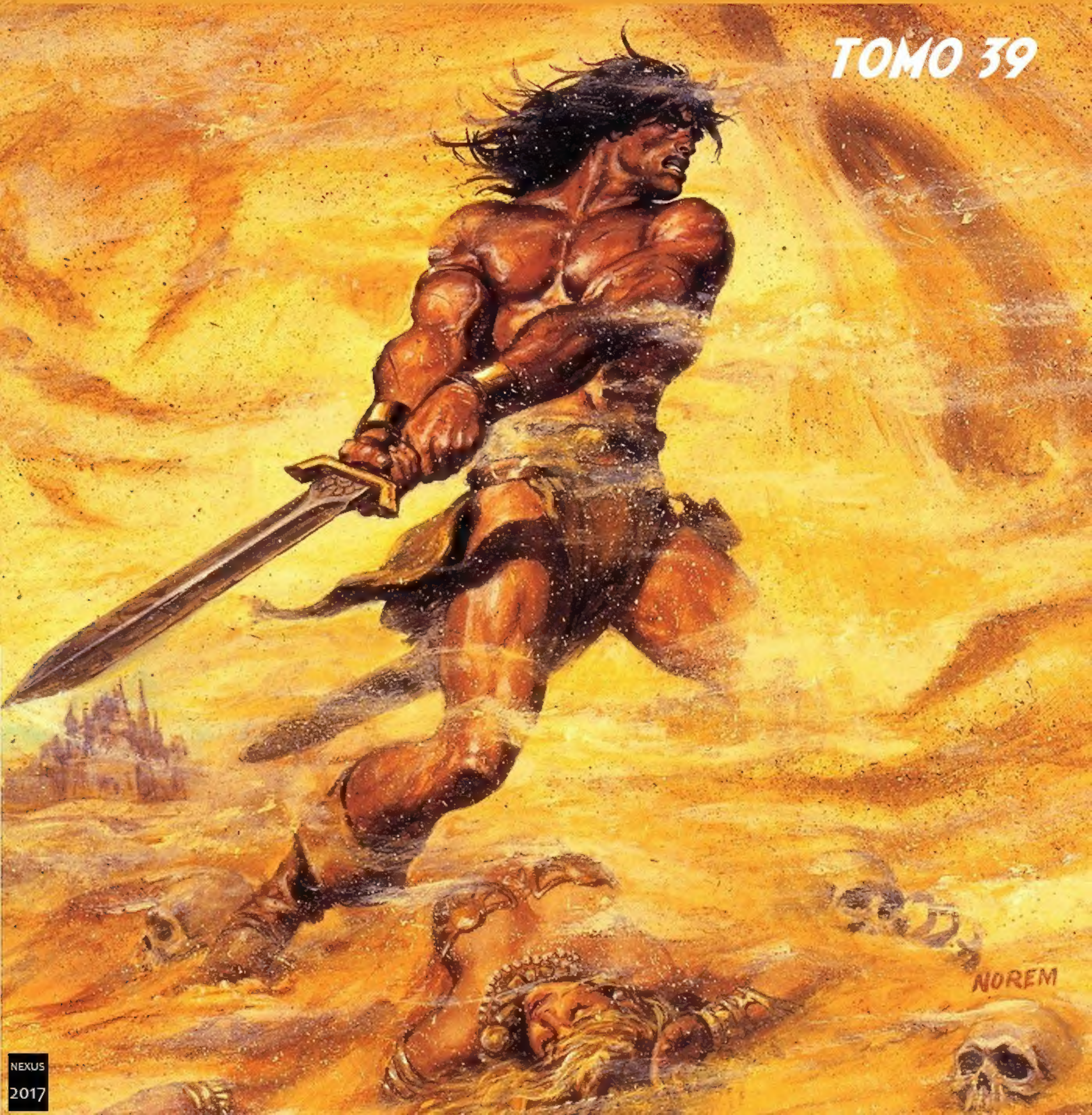
LA EPOPEYA DE CONAN

MORDERÁS EL POLVO



EN MEMORIA DE ROBERT E. HOWARD

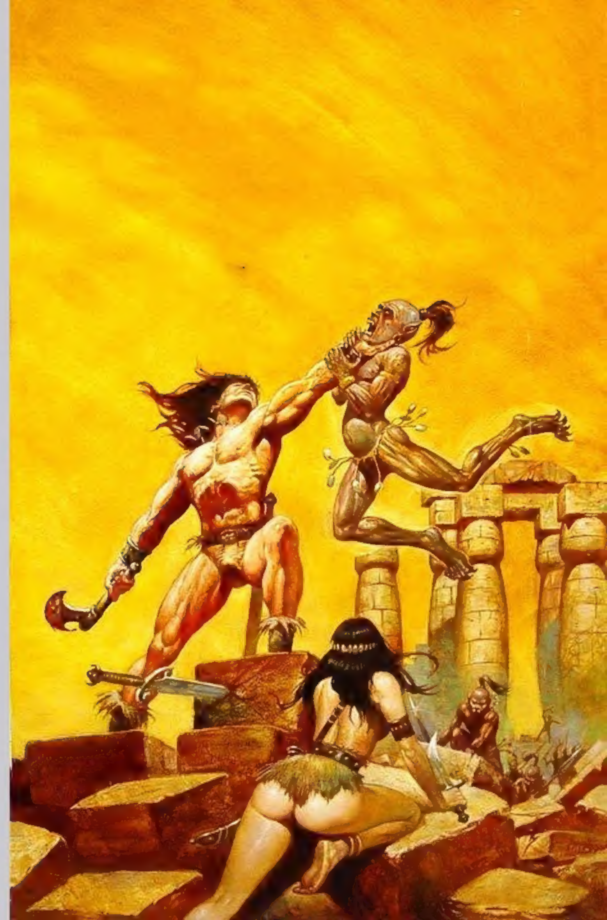
ROBERT E. HOWARD PRESENTA:

DE 24 A 27 AÑOS
DÉCIMA SÉPTIMA PARTE

Vanaheim
Asgard
Hyperborea
Cimmeria
Border Kingdom
Pictish Wilderness
Brythunia
Nemedia
Aquilonia
Zamora
Turan
Corinthia
Ophir
Zingara
Koth
Argos
Shem
Stygia
Hyrkania
Pathenia
Meru
Ghulistan
Uttara Kuru
Golden Kingdoms
Vendhya
Kosala
Kusan
Khitai
Kambuja
Iranistan
Kush
Tombalku
Darfar
Kordofan
Amazon
Punt
Keshan
Zembabwei
Black Coast
Atlaia
Swamps of the Dead
Southern Isles
The Hyborian Age
Map by Vincent N. Darlage
From maps prepared by
Robert E. Howard
and Dale Rippke

"Sabe, oh príncipe, que entre los años en que los océanos anegaron Atlantis y las resplandecientes ciudades, y los años de aparición de los hijos de Aryas, hubo una edad no soñada en la que brillantes reinos ocuparon la tierra como el manto azul entre las estrellas: Nemedia, Ophir, Brythunia, Hyperborea, Zamora, con sus mujeres de cabellos negros y sus torres de terrorífico misterio; Zingara, con sus caballeros; Koth, que hace frontera con las tierras de pastos de Shem; Estigia, con sus tumbas guardadas por sombras; Hyrkania, cuyos jinetes llevan acero, seda y oro. Pero el más orgulloso reino del mundo es Aquilonia, que reina suprema en el dormido occidente.

Y allí llegó Conan, el Cimmerio, cabello negro, adustos ojos, espada en mano, ladrón, asaltante, asesino, de grandes tristezas y grandes alegrías, preparado para pisotear con sus pies calzados con sandalias los enjoyados tronos de la Tierra."



LA CRONOLOGÍA DE CONAN EN COMICS, EN SU ETAPA CLÁSICA.

Hola amigo lector, gracias por descargar estos tomos que estoy editando con tanto esfuerzo y dedicación minuciosa para que disfrutes de estos tomos y de las historias de Conan de manera cronológica, y aunque nada es perfecto, esto es lo mejor que podrás ver en tu vida sobre la cronologia del Cimmerio favorito de Robert E. Howard.
Disfrúto mucho haciendo esto, porque leo cada historia que terminara en los diversos tomos antes de que los edite como tal, y luego de leerlos los ordeno cronológicamente, y edito, al final en mi orden busco imágenes del género fantástico relacionado al arte fantasía y específicamente del género de fantasía heroica y épica, o como se le conoce también, el género de espada y brujería pero de Conan y su mundo.
Todo es para los fans, para ti, dado que si descargas esto es porque te gusta el personaje de Conan y su fantástico mundo, y para la posteridad, además para que la leyenda Robert E. Howard, tempranamente muerto, se mantenga viva en cada uno de los fans.

NEXUS

CRONOLOGÍA DE CONAN
EN COMICS DE 24 A 27 AÑOS

TABLA 39

LA CASA ESTRECHA
CONAN EL BÁRBARO, 149

LOS GUERREROS
CONAN EL BÁRBARO, 150

LA PUERTA
CONAN EL BÁRBARO, 151

LA CIUDAD DE LA LUZ
CONAN EL BÁRBARO, 152

EL POZO DE LA MUERTE
CONAN EL BÁRBARO, 153

LA DAGA DE ZED
CONAN EL BÁRBARO, 154

BAJO LA CIUDAD DE LAS SOMBRAS
CONAN EL BÁRBARO, 155

VIDA EN LA ISLA
CONAN EL BÁRBARO, 156

LA PUERTA DEL DIABLO
CONAN EL BÁRBARO, 157

HIELO Y SANGRE
CONAN EL BÁRBARO, 158

Sean bienvenidos nuevamente a la epopeya de Conan, y les comento que la primera parte de la primera historia de este tomo también está incluida en el tomo 2, OJO solo la primera parte, específicamente la parte de la adolescencia de Conan, dado que es un relato sobre Conan en su adolescencia y en su vida adulta alternadamente, así que debe estar obligatoriamente aquí, pero en este tomo la historia está completa, tanto en la parte de su adolescencia como la parte de su vida adulta, a los 27 años, dado su doble temporalidad dentro de su cronología. Pero esta historia solo será el preámbulo o prólogo a una gran saga que te tocara a ti descubrir y quedar alucinado y estupefacto.

¡LARGA VIDA A CONAN Y A SU DIOS BURLÓN, CROM!!!!

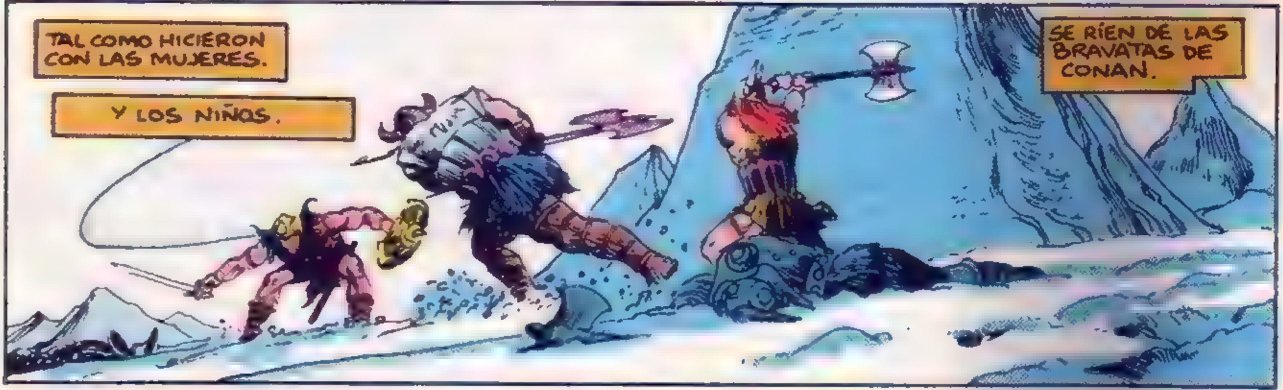
Sean bienvenidos nuevamente a la epopeya de Conan, y les comento que la primera parte de la primera historia de este tomo también está incluida en el tomo 2, OJO solo la primera parte, específicamente la parte de la adolescencia de Conan, dado que es un relato sobre Conan en su adolescencia y en su vida adulta alternadamente, así que debe estar obligatoriamente aquí, pero en este tomo la historia está completa, tanto en la parte de su adolescencia como la parte de su vida adulta, a los 27 años, dado su doble temporalidad dentro de su cronología. Pero esta historia solo será el preámbulo o prólogo a una gran saga que te tocara a ti descubrir y quedar alucinado y estupefacto.

¡LARGA VIDA A CONAN Y A SU DIOS BURLÓN, CROM!!!!

Este episodio corresponde al nº 211 de la serie original norteamericana.

Escaneado por Hluotwig para el C.R.G.

CONAN EL BÁRBARO nº 149. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. ISBN 84-395-0283-4.
Copyright © 1988 Conan Properties. Inc. Copyright © 1989 Planeta-De Agostini, S.A. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material de los comics-book USA *Conan the Barbarian* y sus personajes y características son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc. y se editan bajo licencia del mismo, por acuerdo con Promovip.
Imprime: Gaiban Grafic. Almirante Oquendo, 1-9. 08930-San Andrés del Besós (Barcelona). Depósito Legal M-2924-83. Distribuye: RBA Promotora de Ediciones, S.A. C/. B, nº 11, sector B, Zona Franca. 08004-Barcelona. Teléfono (93) 336 33 63. Printed in Spain/Impreso en España.

ES SÓLO UN MUCHACHO. LOS VANIRES SON GUERREROS EXPERIMENTADOS.
LOS VANIRES QUIEREN MATARLO, TAL COMO HICIERON CON TODOS LOS DEMÁS CIMMERIOS DE LA ALDEA FRONTERIZA.

TAL COMO HICIERON CON LAS MUJERES.
Y LOS NIÑOS.
SE RÍEN DE LAS BRAVATAS DE CONAN.

PERO ES UN ERROR QUE YA NO PODRÁN LAMENTAR.

¡QUÉDATE QUIETO, MALDITO!
EL HOMBRE DE BARBA ROJA ESTÁ ASOMBRADO DE QUE ESTE JOVEN ENJUTO HAYA PODIDO MATAR A TANTOS HERMANOS SUYOS.
MUY BIEN, VANIR.
AHORA SÓLO QUEDAMOS TÚ Y YO.
SÍ, SÓLO NOSOTROS DOS, JOVENCITO.
¡Y JURO POR YMIR QUE CLAVARÉ TU CABEZA CIMMERIA EN MI LANZA!
¡VEN, BARBAROJA!
¡SI LA MUERTE ES MI RECOMPENSA, LA ACEPTARÉ!
ES UN GUERRERO DEL CLAN VANIR.
Y NO ESTÁ MUERTO.
¡PERO AL VER COMO ESTE JOVEN CIMMERIO MATÓ A SUS HERMANOS SE CONSIDERA HOMBRE MUERTO!
¡Y RIENDO POR LO QUE YA NO PUEDE SER, EL VANIR SE DESLIZA HACIA VALHALLA EL SALÓN DE LOS MUERTOS HONORABLES!

CONAN HA ESTADO LUCHANDO DURANTE MUCHO TIEMPO. Y NO PODRÁ MANTENER EL RITMO.
PERO NO HARÁ FALTA.
GHAAH!
EL AESIR MUERE GRUYENDO, SIN DIGNIDAD.
EL VIGOR JUVENIL DE CONAN HA TRIUNFADO SOBRE LA FUERZA DE SU ENEMIGO.
TODO QUEDÓ EN SILENCIO.
CONAN ES EL ÚNICO SUPERVIVIENTE.

O ESO PARECE.
FALTA UN AESIR.
VIVO.
HA IDO A LLAMAR A SUS HERMANOS... A TRAER UNA NUEVA HORDA DE INVASORES A LA INDEFENSA ALDEA CIMMERIA.
DEBE IMPEDIRLO A TODA COSTA.
HA DE IMPEDIRLO.
AUNQUE SIENTE DOLOR Y FATIGA, EL JOVEN CIMMERIO AVANZA CORRIENDO...
...Y JURA ALCANZAR A LOS AESIRES QUE CORREN...
...ESTÉN DONDE ESTÉN.
CROM...

CONAN JAMÁS HABÍA VISTO NADA IGUAL.
ESE EDIFICIO NO FUE CONSTRUIDO POR MANOS CIMMERIAS... NI POR LOS HOMBRES DE BARBAS ROJAS.
LAS RUNAS GRABADAS EN LA PUERTA SON DIFÍCILES DE DESCIFRAR.
ESTÁ CLARO QUE ES UN LUGAR MALDITO. UN ANTRO DEL MAL.
CONAN ES UN NIÑO Y NO CONOCE FENÓMENOS SOBRENATURALES. EL MIEDO Y EL HORROR LE PRODUCEN UN NUDO EN EL ESTÓMAGO Y LE PONEN LOS PELOS DE PUNTA.
EL ORIGEN DEL EDIFICIO ES UN MISTERIO PARA ÉL.

LAS HUELLAS DE LOS AESIRES CONDUCEN A ESTE LUGAR.
EL ENEMIGO DE CONAN ESTÁ EN ESTE EDIFICIO.
ESO ES TODO LO QUE NECESITA SABER.
LA OSADÍA PRODUCTO DE LA ARROGANCIA DE LA JUVENTUD IMPULSA AL MUCHACHO AL INTERIOR DEL EDIFICIO.
NO TIENE UN PLAN.
NI UNA ESTRATEGIA.
ENCONTRARÁ A SU ENEMIGO Y LO MATARÁ.
ESTÉ DONDE ESTÉ EL HOMBRE DE BARBA ROJA.

CONAN SE DISTRAE UN MOMENTO...
¡...POR UN TESORO ILUMINADO CON FORMA MISTERIOSA!
POR UN MOMENTO, SE OLVIDA DEL AESIR
¿QUÉ...? ¡UFF!
PERO SÓLO POR UN MOMENTO.
EL HOMBRE DE BARBA ROJA ESTÁ MUERTO
Y COMPLETAMENTE MUTILADO.
EN ESE MOMENTO, CONAN OYE UN RUIDO EXTRAÑO.
...Y PERCIBE UN OLOR NAUSEABUNDO.

WHAACK!
¡UGHNN!
SWAACK!
¡C... CROM!
MUEVE LA ESPADA.
LANZA UN JURAMENTO.
NO VE NADA.
APENAS PUEDE LUCHAR
¡INVADIDO POR UN TERROR SOBRE-NATURAL, EL JOVEN DA UN PASO ATRÁS INTENTANDO PONER DISTANCIA ENTRE ÉL Y ESE EDIFICIO MISTERIOSO!
FUERA, CONAN SE PONE EN TENSIÓN PARA UN ATAQUE QUE NO LLEGA.
EL AESIR ESTÁ MUERTO. SU MISIÓN ESTÁ CUMPLIDA.
PERO ESTÁN ESAS JOYAS...
...ASÍ COMO EL ORGULLO HERIDO DEL CIMMERIO...
DE REPENTE...
...CROM HACE QUE EL JOVEN CONAN SE DEJE DE DEBATIR.

TIENE UNA VOLUNTAD INDOMABLE.
COMO SU PADRE Y EL PADRE DE SU PADRE...
SON ESA VOLUNTAD DE HIERRO Y SU INCREÍBLE RESISTENCIA LAS QUE LO SALVAN.
¡GASP!
EL EDIFICIO HA DESAPARECIDO.
DEBERÍA ESTAR CONTENTO.
PERO SE SIENTE ESTAFADO.
UN ENEMIGO INVISIBLE LO ECHÓ DEL EDIFICIO. TIENE TAL SED DE VENGANZA...
...COMO JAMÁS VOLVERÁ A TENER.

HAN PASADO DOCE VERANOS.
EL MUCHACHO YA ES UN HOMBRE.
LA TIERRA DE KOTH ES DEMASIADO CALIENTE PARA ÉL. Y CONAN OPTA POR DIRIGIRSE AL ESTE. QUIERE ALISTARSE EN UNO DE LOS EJÉRCITOS EN GUERRA DE TURÁN O HYRKANIA.
CON ESTE FIN, HA DECIDIDO ATRAVESAR EL IMPONENTE DESIERTO DE MONTAÑAS KOTHIAS.
EN CIRCUNSTANCIAS NORMALES, LA GENTE ATRAVIESA EL DESIERTO POR UNA BUENA RUTA COMERCIAL, EN UNA CARAVANA BIEN EQUIPADA.
STRABONUS, EL EMPERADOR DE KOTH, TIENE SOLDADOS APOSTADOS A LO LARGO DE ESAS RUTAS COMERCIALES.
ESOS SOLDADOS TIENEN ÓRDENES DE MATAR A CONAN EN CUANTO LO VEAN.
CONAN ESTÁ ATRAVESANDO EL DESIERTO POR SU PUNTO MÁS PELIGROSO. SOLO, CON UNAS POCAS PREVISIONES.
HA ESTADO MIRANDO DURANTE HORAS A ESTE ANIMAL.
EL ANIMAL COGE CON LAS ZARPAS UN DÁTIL QUE CONAN HA COLOCADO EN UN AGUJERO DEMASIADO PEQUEÑO.
AHORA EL ANIMAL MIRA PERPLEJO. QUIERE EL DÁTIL. NO PIENSA SOLTARLO.
... HASTA QUE SIENTE SED.

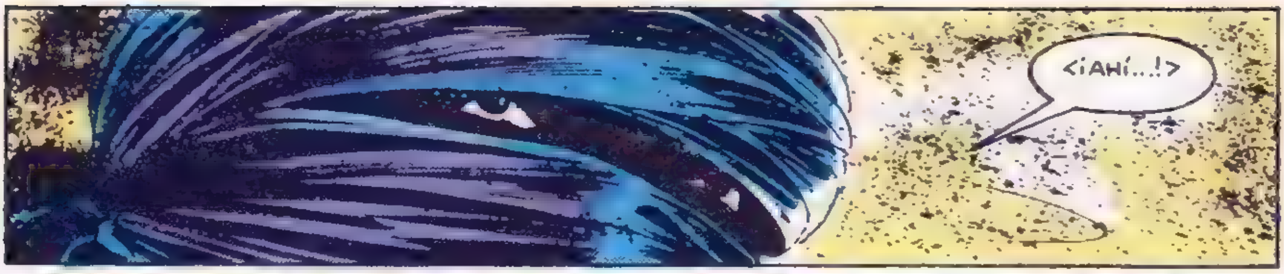
EEIIKK!
ES UN TRUCO MUY VIEJO.
ES UNA DE LAS POCAS FORMAS DE ENCONTRAR AGUA EN EL DESIERTO.
CONAN SOBREVIVE A BASE DE JUGO DE CACTUS Y DE TUBÉRCULOS, PERO EL CABALLO NECESITA AGUA.
LE RACIONA MUY ESTRICTAMENTE LAS PROVISIONES.
DE AHORA EN ADELANTE, LAS POSIBILIDADES DE DAR DE COMER Y BEBER A SU CABALLO SERÁN ESCASAS.

FINALMENTE, EL PAISAJE CAMBIA Y APARECEN ÁRIDAS DUNAS DE ARENA.
LE FALTAN MUCHOS DÍAS PARA LLEGAR A UN OASIS.
ASUME LA ARDUA TAREA QUE LE ESPERA CON ABSOLUTA DETERMINACIÓN.
ESTE DESIERTO ES UN ASESINO QUE NINGÚN HOMBRE EN SU SANO JUICIO OSARÍA ATRAVESARLO SOLO.
CONAN SE ANIMA PENSANDO EN EL DINERO QUE VA A GANAR EN TURÁN.

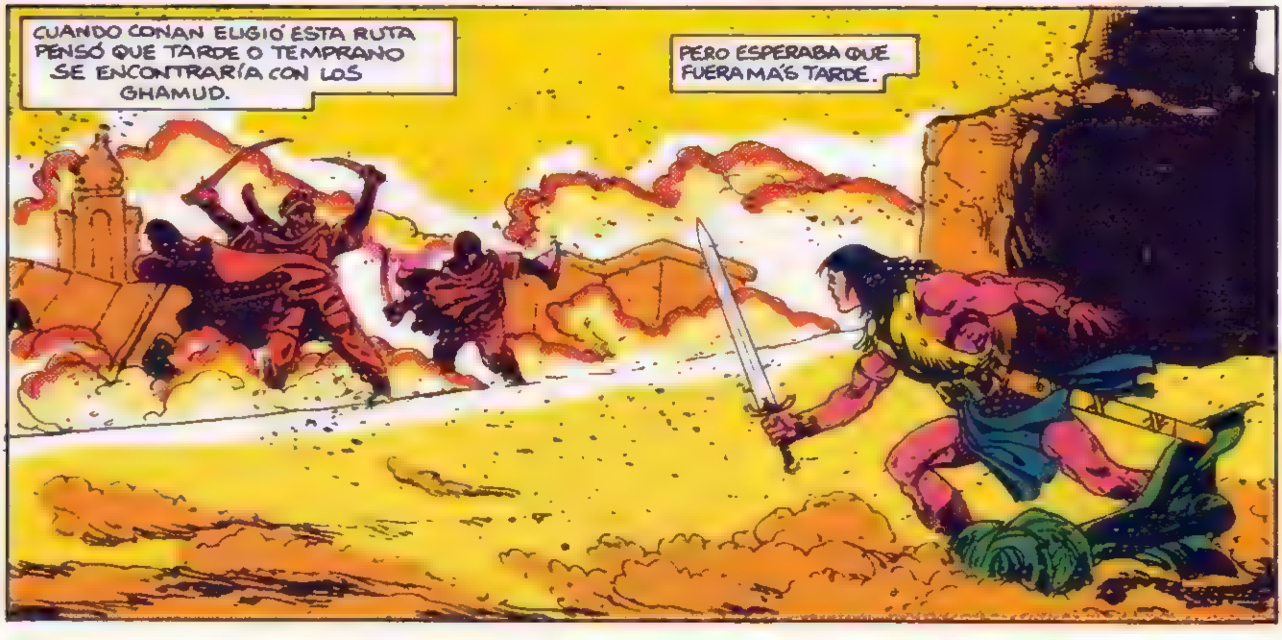
A LA MAÑANA DEL TERCER DÍA, SE LEVANTA UN POCO DE VIENTO.
CONAN DEBERÍA ESTAR AGRADECIDO PORQUE EL VIENTO LO REFRESCA A ÉL Y TAMBIÉN A SU CABALLO.
PERO NO.
EN EL DESIERTO, LOS VIENTOS SUELEN TRAER MALES...

LOS DIOSES DE ESTA TIERRA DESIERTA SUELEN DESCARGAR SU IRA EN CUALQUIER MOMENTO...
...SIN PREVIO AVISO.
¡RÁPIDO, CABALLO, TENEMOS QUE ENCONTRAR UN REFUGIO!
ESTAS RUINAS SON DE DISEÑO GHAMUD.
TIENES SUERTE, CABALLO, DE NO CONOCER A LA TRIBU GHAMUD.
LOCOS QUE ASESINAN POR MOTIVOS RELIGIOSOS. SU ALTO COMETIDO ES MATAR.
MORIR ES PARA ELLOS UN GLORIOSO HONOR.
¡Y HUELEN A UN EXTRANJERO A LEGUAS DE DISTANCIA!
LA MANTA PROTEGERÁ A CONAN DEL POLVO.
QUE CROM SALVE AL CABALLO.

MÁS ALLÁ DE LA TORMENTA...
...LA MUERTE
LOS GHAMUD.
<POR AQUÍ... EL BARBARO SE ESCONDE ENTRE LAS RUINAS?*
<HA VIOLADO NUESTRA SAGRADA TIERRA. ¡TENDRÁ QUE PAGAR POR ESO...!>
* TRADUCIDO DE LA LENGUA KUSHITA... M.A.
<¡...CON LA MUERTE!>
<¡POR LA GLORIA DE MJHADA!>
<¡MUERTE A LOS INFIELES!>
<¿QUÉ...?¡NO ES MÁS QUE UN MONTÍCULO DE ARENA!>
CHUDD!


¿¡AHÍ...!?

SHUNKKEE!!


CUANDO CONAN ELIGIÓ ESTA RUTA PENSÓ QUE TARDE O TEMPRANO SE ENCONTRARÍA CON LOS GHAMUD.
PERO ESPERABA QUE FUERA MÁS TARDE.

KLANG!
NO IMPORTA.
TENDRÁ QUE SER AHORA.
LOS ATACANTES LANZAN JURAMENTOS EN UNA LENGUA QUE CONAN JAMÁS HABÍA OÍDO.
Y ESPERO QUE ELLOS SEAN TAN INTERESANTES COMO LA LENGUA EN LA QUE JURAN.
AL CIMMERIO LE MOLESTA QUE PARA LOS GHAMUD SEA TAN GLORIOSA LA VICTORIA COMO LA DERROTA.
LE GUSTARÍA SABER CÓMO ARRUINARLES EL DÍA.

PERO LE BASTARÁ CON MATAR-LOS.
EL GRITO DE GUERRA DE CONAN SE LO LLEVA EL VIENTO.
PERO CONAN LO OYE.
CAE EL ÚLTIMO GHAMUD.
EL DIOS DEL DESIERTO AULLA.
CONAN MALDICE AL ESPECTRO DE LA MUERTE QUE SE ACERCA.

ALGÚN TIEMPO DESPUÉS, PASA LA TORMENTA. EL DESIERTO PRESENTA UN NUEVO ASPECTO.
LAS DUNAS HAN CAMBIADO DE LUGAR... SE HAN DESCUBIERTO NUEVAS RUINAS.
LO PRIMERO QUE OYE CONAN ES EL RELINCHO DE SU CABALLO.
LE AGRADECERÍA A CROM SI NO ESTUVIERA TAN MOLESTO CON LAS VELEIDADES DE SU OSCURO DIOS.
PERO SU CABALLO ESTÁ VIVO Y SUS ENEMIGOS MUERTOS.
¿O... NO...?
SANGRE EN LA ARENA. UNO DE LOS GHAMUD SIGUE VIVO.
SE DIRIGE HACIA EL ESTE.
CONAN DA MEDIA DOCENA DE PASOS ANTES DE VERLO.
APENAS SE SORPRENDE.
DE ALGÚN MODO, LO ESPERABA.
UN FANTASMA DE SU JUVENTUD.

Y TAL VEZ UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD...
¡NO TE PIERDAS EL TERRIBLE FINAL EN EL PRÓXIMO NÚMERO!
DENTRO DE SÓLO TREINTA DÍAS...
LOS GUERREROS

SEGUN LOS COMICS, LAS AVENTURAS DE CONAN DEBIERON TRANSCURRIR ASI ...
(XXX)

CONAN EL NOMADA NACERA UNA BRUJA

Después de las últimas aventuras contadas de "La espada salvaje de Conan" en el número anterior, el cimmerio se quedó en aquella zona durante algún tiempo como capitán pirata en el mar de Vilayet, pero el rey Yildiz de Turán se muere, y hereda el trono el ambicioso y astuto Yezdigerd a quien Conan hizo pasar una experiencia que lo marcó para toda la vida. El bárbaro se dirige entonces al sudoeste y se convierte en capitán de la guardia real en la corte de Khauran. Aquí va a comenzar un episodio transcendental en la vida de Conan, pues va a ser crucificado al descubrir que la reina Taramis ha sido suplantada por su hermana gemela, la bruja Salomé. Esta anuncia su próxima boda con Constantinus, llamado también el Halcón, un aventurero exiliado a quien protege la bruja. Cuando anuncian su boda es cuando Conan descubre el cambio de reina Es apresado por Constantinus y sacado fuera de las murallas de Khauran crucificado. Cuando le abandonan es atacado por los buitres defendiéndose de ellos de forma salvaje. De esta historieta magníficamente dibujada por Buscema y la Tribu, están basadas varias secuencias de la primera película de Conan. Todo esto que estamos relatando ahora está publicado en el volumen número 5 de SUPER-CONAN, cuyo primer episodio "Nacerá una bruja" es el que ahora comentamos y recordamos. Este volumen que reune hasta cinco episodios, lleva como título genérico "Conan el nómada".

Llega una partida de nómadas zuagires que capitanea Olgerd Vladislav, que lo sueltan de la cruz y le proporcionan un caballo Salomé que sigue suplantando la personalidad de la reina Taramis, tiene encerrada a ésta en las mazmorras de palacio. Conan tiene por entonces 30 años y se ha unido a los zuagires, pero pronto se dá cuenta de que puede ser jefe de ellos y desafía a Olgerd a quien rompe una muñeca y lo echa fuera del grupo, al desierto Conan organiza a los zuagires, a los que se unen además los hombres que han huido de la tiranía de Constantinus, y pretende atacar Khauran, pero ya ha salido al frente de su ejército los escuadrones del Halcón. Hay un terrible encuentro en el que las fuer-

"Salomé desenmascarada"

"Conan en la cruz"

"Defendiéndose de los buitres"

zas de Conan vencen. Salomé valiéndose de brujerías vé que la batalla está perdida y va a buscar a la verdadera Taramis a la mazmorra que la tenía, viendo que el carcelero ha sido asesinado y esta ha huído. Minutos antes Conan vencedor, ha entrado en la prisión de palacio y ha liberado a la verdadera reina. Cuando Salomé los descubre, utiliza sus brujerías y las fuerzas del mal para rescatar a Taramis. Uno de los hombres de Conan salta de una ventana y traspasa a Salomé con su espada. Aparentemente cae muerta, pero cuando Conan presenta al pueblo a la verdadera reina, reaparece nuevamente Salomé dejando asombrados a todos, pero el pueblo reacciona y persiguen arrasándolos, primero al Halcón y luego a Salomé que ésta vez muere por fin. Conan, que protegiendo a Salomé, ha entrado en el templo apareciéndosele una enorme criatura que le ataca a él y a todo el pueblo cuando sale del templo. Aquel monstruo ha sido producido por un hechizo de la bruja, pero una nube de flechas de las fuerzas leales a la verdadera reina terminan con él. Conan restituye a la reina en su trono, y aunque esta le pide que se quede, el parte con los zuagires y además quiere encontrar a Constantinus que consiguió huir, para que Taramis pueda reinar tranquila. El epílogo nos muestra a Conan y una caravana de zuagires viendo una cruz donde está clavado un hombre. Conan le dice "siete meses atrás, era yo quién colgaba ahí... y tú quién miraba, Constantinus...". Lo deja agonizando y parte con sus hombres al desierto. En el próximo número comentaremos los otros episodios de Conan como nómada del desierto y en los que Olgerd Vladislav volverá a enfrentarse a él.

M. Ayuso.

"Rescate de Salomé"

ESCANEADO POR HLUOTWIG PARA EL C.R.G.

Este episodio corresponde al nº 212 de la serie original norteamericana

CONAN EL BARBARO nº 150 Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S A Aribau, 185 08021-Barcelona ISBN 84-395-0283-4 Copyright © 1988 Conan Properties Inc Copyright © 1989 Planeta-De Agostini, S A Reservados todos los derechos Este numero comprende el material de los comics-book USA *Conan the Barbarian* y sus personajes y caracteristicas son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc y se editan bajo licencia del mismo, por acuerdo con Promovip Imprime Gaiban Grafic Almirante Oquendo 1-9 08930-San Martín del Besós (Barcelona) Deposito Legal M 2924-83 Distribuye RBA Promotora de Ediciones, S A C B, nº 11, sector B, Zona Franca 08004-Barcelona Telefono (93) 336 33 63. Printed in Spain/Impreso en España

FUE HACE POCO TIEMPO QUE CONAN, AHORA UN HOMBRE, LUCHÓ CONTRA LOS GHAMUD ANTE UNA TORMENTA DEL DESIERTO QUE SE AVECINABA.
EL GHAMUD SUPERVIVIENTE HUYÓ DE LA ESPADA VENGATIVA DE CONAN.
EL CIMMERIO PERSIGUIÓ A SU ATACANTE...
...Y AL HACERLO SE ENCONTRÓ CON ESTE LUGAR.
UNA VERDADERA COPIA DE LA SINIESTRA CASA ESTRECHA EN LA QUE HABÍA ENTRADO DE JOVEN.
A CONAN NO LE IMPORTA SI ESTA CRIPTA DEBE SU EXISTENCIA A LA MANO DEL HOMBRE O A LA VOLUNTAD DE LOS DIOSES.
SU ENEMIGO ESTÁ DENTRO DE ESTE EDIFICIO.
TAMBIÉN ESTÁ PENDIENTE LA CUESTIÓN DE LA VENGANZA CONTRA EL EXTRAÑO MONSTRUO QUE CASI LO DERROTÓ HACE TANTO TIEMPO.
Y TAL VEZ, LA MAYOR MOTIVACIÓN DE CONAN ... SI LA MEMORIA NO LO ENGAÑA, DENTRO DE ESTA TUMBA QUE ESTÁ DELANTE DEL ALTAR A UN DIOS DESCONOCIDO HAY UNA...
... FORTUNA EN PIEDRAS PRECIOSAS.

A CONAN LE LLEVARÁ UNOS MOMENTOS ACOSTUMBRARSE A LA OSCURIDAD.
TIEMPO QUE DEDICARÁ A HACER UNA ANTORCHA...
...Y A RECORDAR UN DÍA DE SU JUVENTUD.
ERA AL FINAL DEL INVIERNO. CONAN ERA JOVEN. UN CHOQUE FRONTERIZO CON LA GUERRERA TRIBU VANIR LLEVÓ AL MUCHACHO...
...A UNA EXTRAÑA CRIPTA CONSTRUIDA POR MANOS DESCONOCIDAS.
DENTRO DEL EDIFICIO, CONAN ENCONTRÓ ESCONDIDAS UNAS PIEDRAS PRECIOSAS...
...¡ASÍ COMO UN MISTERIOSO ENEMIGO INVISIBLE!
¡LA BATALLA TERMINÓ DE FORMA POCO CLARA!
UN DESPRENDIMIENTO DE TIERRAS CERRÓ EL EDIFICIO PARA SIEMPRE.
O AL MENOS, ESO PENSÓ.

CONAN PUEDE DEJAR SU HONOR BIEN PARADO Y CONSEGUIR BUENAS GANANCIAS AL TIEMPO.
NO ESTÁ MAL.
LA CRIPTA ES MÁS GRANDE DE LO QUE RECUERDA CONAN.
ADEMÁS, NO RECUERDA LA EXISTENCIA DE ESTOS AGUJEROS EN LAS PAREDES.
NO IMPORTA. ESTABA OSCURO Y NO TENÍA UNA ANTORCHA. LA MALDITA TUMBA PODÍA TENER EL ASPECTO QUE FUERA.

TIK-TIK-TIK!
¡CROM!
TIK-TIK-TIK!
TIK-
TIK-
TIK!

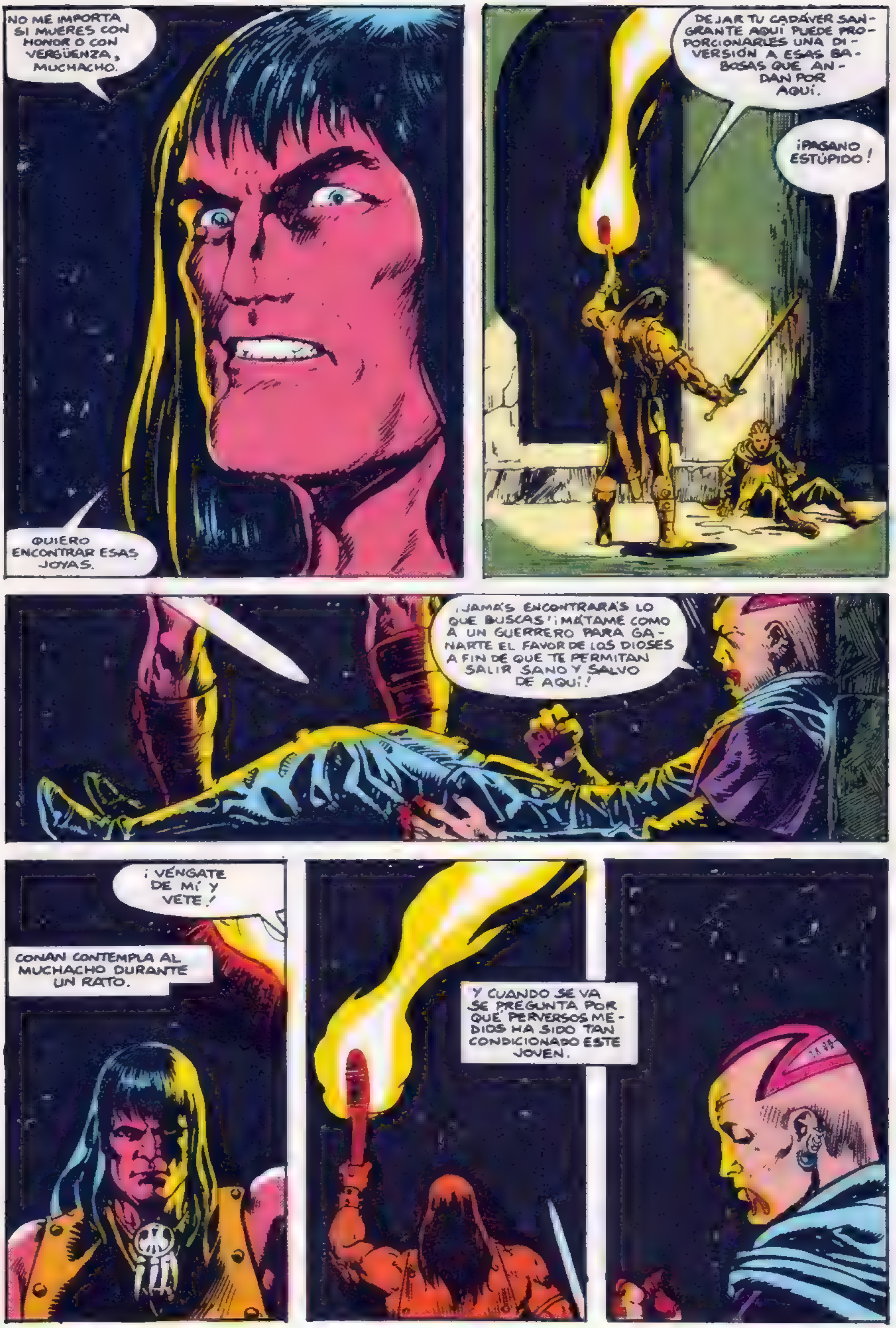
SKREEE...
UN METRO DE ACERO HYRKANIO ATRAVIESA EL VIENTRE CARNOSO DEL MONSTRUO.
CONAN SE PREGUNTA SI SERVIRÁ DE ALGO.
TIK-TIK-TIK!
TIK..
T-TIK..!!

WHUUMMP!
¡DIABLOS DE CROM!
CONAN SE PREGUNTA SI EL ORO Y LA VENGANZA VALEN LA PENA.
POR SUPUESTO QUE SÍ.

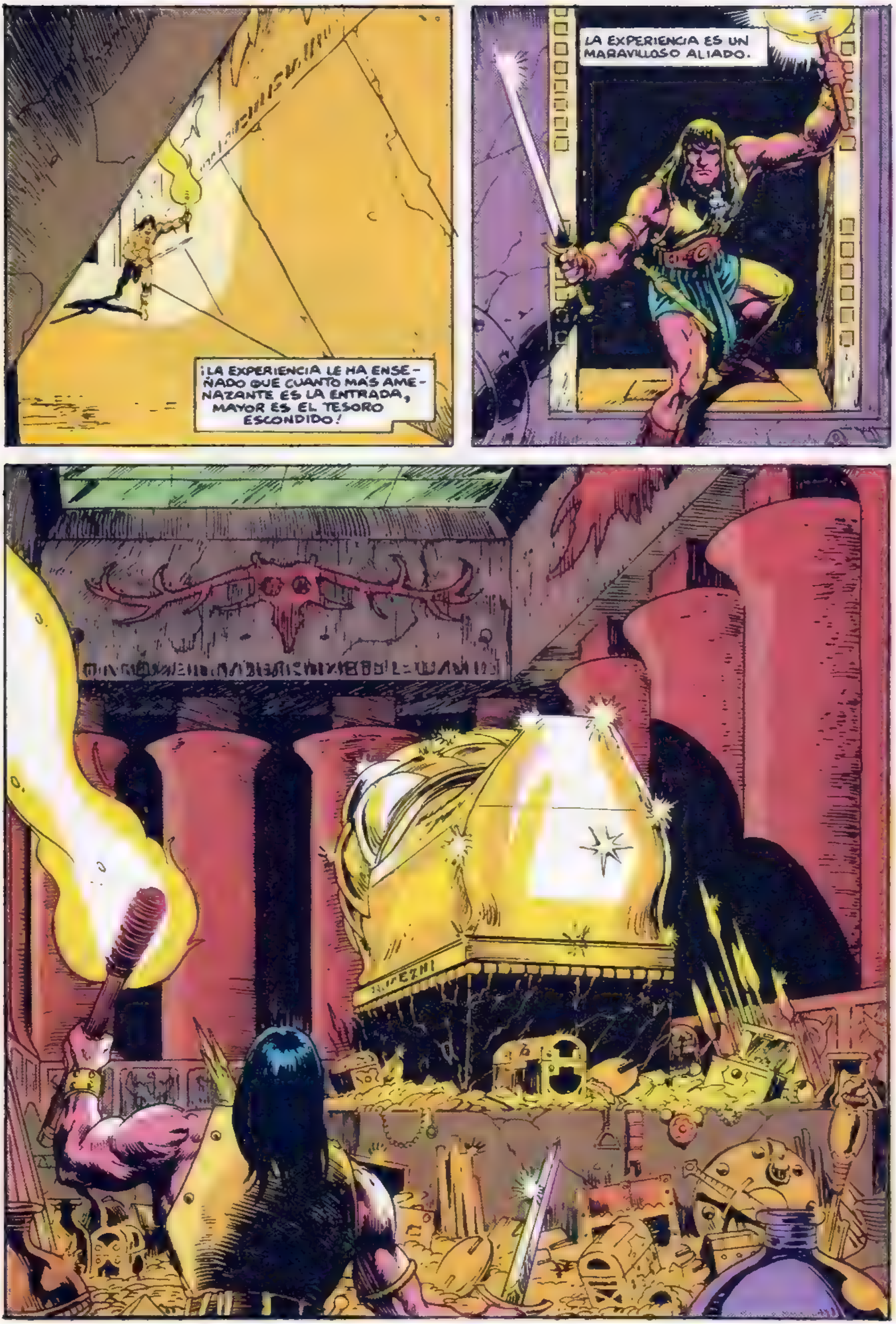
CONAN VUELVE A SEGUIR EL RASTRO DE SANGRE
OYE UN GRUÑIDO.
ALLÍ.
EL SUPERVIVIENTE GHAMUD.
EL ENEMIGO.

HOLA, INFIEL.
ME DIRIJO A TI EN LA LENGUA DE LOS REINOS OCCIDENTALES...
...ESPERO QUE ENTIENDAS LO QUE DIGO...
CUANDO SOBREVINO LA TORMENTA, BUSQUÉ REFUGIO EN ESTE EDIFICIO.
PENSÉ QUE HABÍAS MUERTO.
VEO QUE ESTABA EQUIVOCADO.
AHORA TAMBIÉN SERÁS VÍCTIMA DEL DEPREDADOR.
CHKK!
EL ALTAR.
¿DÓNDE ESTÁ EL ALTAR?
AH, ESTÁS BUSCANDO LAS JOYAS, ¿VERDAD?
¿O BUSCAS OFRECER UN SACRAMENTO AL DIOS ANÓNIMO QUE HABITA AQUÍ?
NO TE AYUDARÉ, CHACAL.
PÚDRETE EN ARALLU.
EL CIMMERIO ESCUPE Y LE QUITA EL TOCADO AL GHAMUD DE UN TIRÓN...
...Y PARA SU SORPRESA...
CROM...

ERES SÓLO UN MUCHACHO.
¡NO SOY UN MUCHACHO, INFIEL! ¡SOY UN HOMBRE!
HE PASADO TODAS LAS PRUEBAS... ¡TODOS LOS RITOS DEL PASAJE!
NO FUERA POR LAS HERIDAS QUE ME INFLINGIÓ EL DEPREDADOR TE ENSEÑARÍA LO HOMBRE QUE SOY.
NOSOTROS, LOS GHAMUD, SOMOS UNA RAZA ANTIGUA. DESPRECIAMOS A LOS DIOSES DE LOS BLANDOS OCCIDENTALES. ¡SÍ, INCLUSO A LOS DE LAS TIERRAS DEL NORTE!
NUESTRA GLORIA CONSISTE EN DAR MUERTE. ¡NUESTRO MÁXIMO HONOR ES MORIR EN UNA BATALLA GLORIOSA!
¿NO VAS A AYUDARME A ENCONTRAR ESAS JOYAS?
¿A QUÉ DIOS INVOCAS, INFIEL?
CROM.
NO SÉ NADA DE CROM.
PERO ANDAS CON PASO MAJESTUOSO, CON LOS DIENTES APRETADOS Y EL ACERO DESNUDO... ¡ANDAS COMO UN GUERRERO!
¡ESCÚCHAME, PERRO!
SI ESE TAL "CROM" TE HA INSUFLADO ALGO DE SABIDURÍA Y TAL VEZ ALGO DE HONOR...
...ACABA CONMIGO. ¡MÁTAME!
QUIERO VER A MI DIOS CON EL HONOR DE UN GUERRERO.


NO ME IMPORTA SI MUERES CON HONOR O CON VERGÜENZA, MUCHACHO.
QUIERO ENCONTRAR ESAS JOYAS.
DEJAR TU CADÁVER SANGRANTE AQUÍ PUEDE PROPORCIONARLES UNA DIVERSIÓN A ESAS BABOSAS QUE ANDAN POR AQUÍ.
¡PAGANO ESTÚPIDO!
¡JAMÁS ENCONTRARÁS LO QUE BUSCAS! ¡MÁTAME COMO A UN GUERRERO PARA GANARTE EL FAVOR DE LOS DIOSES A FIN DE QUE TE PERMITAN SALIR SANO Y SALVO DE AQUÍ!
¡VÉNGATE DE MÍ Y VETE!
CONAN CONTEMPLA AL MUCHACHO DURANTE UN RATO.
Y CUANDO SE VA SE PREGUNTA POR QUÉ PERVERSOS MEDIOS HA SIDO TAN CONDICIONADO ESTE JOVEN.

¿EL TESORO?
¿DONDE ?
EL CIMMERIO PONE A PRUEBA SU MEMORIA Y LLEGA A LA CONCLUSIÓN...
...DE QUE ESTA NO ES LA MISMA TUMBA A LA QUE ENTRÓ DE JOVEN.
PERO ES MUY PARECIDA.
ESPERA QUE SEA LO SUFICIENTEMENTE PARECIDA COMO PARA TENER UNA FORTUNA ESCONDIDA EN JOYAS.
LA ARCADA TIENE UN ASPECTO BASTANTE AMENAZANTE.


¡LA EXPERIENCIA LE HA ENSEÑADO QUE CUANTO MÁS AMENAZANTE ES LA ENTRADA, MAYOR ES EL TESORO ESCONDIDO!
LA EXPERIENCIA ES UN MARAVILLOSO ALIADO.

CONAN SÓLO TIENE DOS PREGUNTAS:
¿CUÁNTO DEBERÍA ROBAR...?
...Y CUÁN GRANDE TENDRÁ QUE SER EL CARRO PARA TRANSPORTARLO ?
ESTA JOYA PUEDE SERVIRLE PARA COMPRAR LOS SERVICIOS DE UNA MOZA DURANTE UN MES EN ALGUNA CIUDAD TURANIA ..
¿Y QUÉ HAY DEBAJO DEL SARCÓFAGO DE ORO ?
NO IMPORTA.
CONAN COMIENZA SU LABOR...
...CUANDO OYE...

¡...QUE LA MUERTE SE ACERCA!
TIK-TIK-TIKK...!
TIK-TIK-TIK
¡CROM!
TIK-TI

FINALMENTE, HA OCURRIDO.
FINALMENTE, ESTÁ ATRAPADO.
FINALMENTE SU AVARICIA LO DOMINÓ.
TIK-TIK-TIKKK
LA SITUACIÓN ES DESESPERADA.
CONAN NO PIENSA EN LA IRONÍA DE HABER ENCONTRADO EL TESORO DE SU VIDA EN EL MOMENTO DE SU MUERTE.
MALDICE A LOS DEMONIOS QUE SE ARRASTRAN AL TIEMPO QUE HUNDE UNA LANZA DE ORO EN EL VIENTRE DE UNO DE ELLOS.
LA MENTE DE CONAN BUSCA UNA SOLUCIÓN AL DILEMA.

DOS MUEREN.
Y SEIS LOS REEM-PLAZAN.
JAMÁS RENUNCIARÁ.
JAMÁS CAERÁ.
ES CIMMERIO.
CONAN YA NO TIENE QUE PREGUNTARSE QUE HABÍA DEBAJO DEL SARCÓFAGO.
OOOM!

LOS MONSTRUOS TIEMBLAN PRESAS DEL PÁNICO.
CONAN SIENTE UN DOLOR EN LA ESPALDA.
PERO LO IGNORA.
¡ESTÁ DECIDIDO A MATAR A LA MAYOR CANTIDAD DE MONSTRUOS ANTES DE QUE OCURRA LO INEVITABLE!
CRRRKKK!
LA HABITACIÓN SE LLENA CON MÁS MONSTRUOS.
...QUE HACEN CAER UNA ANTIGUA COLUMNA...
KRO
...¡Y LUEGO EL TECHO!
¡CONAN VE UNA POSIBILIDAD...!
¡FUERA DE AQUÍ, CRETINOS!

ÉSTE NO ES UN CAMPO DE BATALLA.
ESTA NO ES UNA CUESTIÓN DE HONOR.
ES UNA CUESTIÓN DE SUPERVIVENCIA.
TIK-TIK-TIK--!
HAAIIEEE!
SKREEE...
TIENE POCA DISTANCIA AHORA.
QUIERE MÁS...
MUCHO MÁS.

MIENTRAS...
...OIGO RUIDOS POR AQUÍ...
...DEBE SER EL INFIEL... LO MATARÉ...
...O HARÉ QUE ME MATE...
...MORIR CON HONOR...
CONAN CAMINA CON ARROGANCIA NEGÁNDOSE A QUE LO ECHEN DE ESTE LUGAR.
PERO TIENE LOS OJOS BIEN ABIERTOS POR SI VIENEN MÁS MONSTRUOS.
¡MUERE, INFIEL!
POK!
NO CREO.

<HABLAS DE HONOR, MUCHACHO. HAS DE SABER ESTO:> *
<HAS TRATADO DE MATARME DOS VECES DE FORMA POCO HONORABLE. HAS VIOLADO DOS VECES EL ESPÍRITU DEL CÓDIGO POR EL CUAL AMBOS VIVIMOS Y MORIMOS...>
*TRADUCIDO DE LA LENGUA GHAMUD... M.A.
<LA FORMA DE ACTUAR DE UN GUERRERO>
<MERECES PUDRIRTE AQUÍ>
<¡NO...NO... ESPERA!>
TIK-TIK-TIKK--!
<¡NO... NO ME DEJES..!>
<...NO...>
TIK-TIK-TIKK!

CONAN ABANDONÓ LA CASA ESTRECHA EN UN TIEMPO RÉCORD Y SE ENCUENTRA MUY LEJOS.
FALTAN VARIAS SEMANAS PARA LLEGAR A TURÁN Y ENCONTRAR TRABAJO.
YA A SEGUIR VARIOS DÍAS ATRAVESANDO TIERRAS GHAMUD.
ESPERA NO TENER PROBLEMAS.
DESPUÉS DE TODO...
...TIENE MUCHO QUE CELEBRAR.
HMM... LA FORMA DE ACTUAR DE UN GUERRERO...
NO ESTÁ MAL COMO FORMA DE VIDA, ¿VERDAD?
PRÓXIMO NÚMERO: ¡EL RITO DEL PASAJE MÁS TERRIBLE DE CONAN! ¡NO OSES PERDERTE..!
¡LA PUERTA!

SEGUN LOS COMICS, LAS AVENTURAS DE CONAN DEBIERON TRANSCURRIR ASI ... (XXXI)

CONAN EL NOMADA

Siguiendo esta saga de Conan con los zuagires en el episodio **"El durmiente bajo las arenas"** de "La espada salvaje de Conan" publicado por Forum dentro del volumen número 5 de SUPER-CONAN, veremos como Olgerd Vladislav está sediento y perdido en el desierto a punto de ser comido por los buitres. Es salvado de la muerte por Ahmed Mullah, un viejo jeque del desierto y su hija Dhira. Estos van camino con una caravana hacia el lugar conocido como el templo del durmiente. Olgerd que comienza con engaños acaba matando al padre de la chica y utiliza a esta como rehén. Asesina también a un lugarteniente de Conan que se presenta en el campamento. Conan que viene después, acude a luchar solo contra los miembros de la caravana, pero la fuerza numérica le puede y tomándolo prisionero bajo las órdenes de Olgred lo atan con los brazos extendidos a dos grandes pilares del templo que estaban buscando en medio del desierto.

Tienen un gran enfrentamiento verbal Dhira, Conan y Olgerd, cuando aparecen fuerzas turanias que atacan a todos. En este momento la tierra se estremece, todo tiembla y se nota el despertar del **Durmiente bajo las arenas**. Se derrumban las columnas del templo y Conan se libera y pelea en duelo contra Olgerd que queda conmocionado con una piedra que le dió en la

Conan atado en el templo del "durmiente"

Cuando el "durmiente" despertó.

El espejo de la manticora

cabeza en el movimiento provocado por el fenómeno. Coñan coge en sus brazos a la chica e intenta huir, pero los soldados turanios le quieren cortar el paso El durmiente que ha salido de debajo de la arena es un enorme monstruo con grandes tentáculos peludos que siembra el pánico entre los turanios y coge con ellos a Olgerd. Conan con un arco le apunta al cerebro del monstruo, pero este no muere y solo volverá a quedarse dormido si le leen las palabras del poder

Dhira que lo sabe, se deja aprisionar por el monstruo y la última vez que la vé Conan es leyéndole al engendro un viejo pergamino. Desaparecen bajo la tierra posiblemente hasta que tenga otra nueva oportunidad de salir. Conan huye de aquel lugar a caballo y visiblemente impresionado

A continuación y en el corto episodio **"El espejo de la manticora"**, dentro del mismo volumen, vemos a Olgerd Vladislav arrastrándose por el desierto visiblemente destrozado recordando su vida anterior desde que era jefe de zuagires, cuando vió a Conan crucificado en el desierto, como así cuando este le rompió el brazo y cuando dejó a Conan atado a las columnas del templo, hasta el despertar del durmiente y la tragedia siguiente. Su odio hacia Conan es enorme y es lo único con su deseo de venganza, lo que le mantiene vivo. Estando en esta situación desesperada, Olgerd vé llegar un caballo con un anciano y su hija, que caen extenuados ante sus ojos. En ese momento llega un escuadrón de

El resurgir de Olgerd

turanios que atacan al padre dejándole moribundo y se llevan a la hija. Olgerd que permanecía escondido ve que a la pareja se le cayó un bulto que ha quedado abandonado, lo desenvuelve y vé que es un espejo que lleva tallado un hombre león, la manticora. Olgerd también medio moribundo llega arrastrándose y logra hablar con el viejo agonizante quien le confía que el espejo es un talismán proporcionado por el brujo Tuzun Thune, el cual traduce los deseos de quien se mira en él, en realidad. Arrastrándose llega hasta el espejo y se mira en él. Inmediatamente desaparecen las arrugas y heridas de su rostro y se ve resplandeciendo como asimismo su mano rota por Conan, restaurada.

En el caballo del viejo sale del desierto y sigue pensando en la venganza con Conan que le quitó la jefatura de los zuagires. Se encuentra con un grupo de bandidos del desierto, a cuyo jefe derrota en duelo y se hace el amo de la situación. En la pelea el espejo se ha roto, pero como ya le dió el poder a Vladislav, no le importa Los bandidos le aclaman como el "Tigre". El espejo de la manticora queda roto en el desierto. Observarán los lectores que en este último episodio Conan no aparece y está hecho solamente para que el malvado Olgerd Vladislav pueda salir airoso de la situación y que en otros posteriores episodios se pueda enfrentar nuevamente a nuestro protagonista

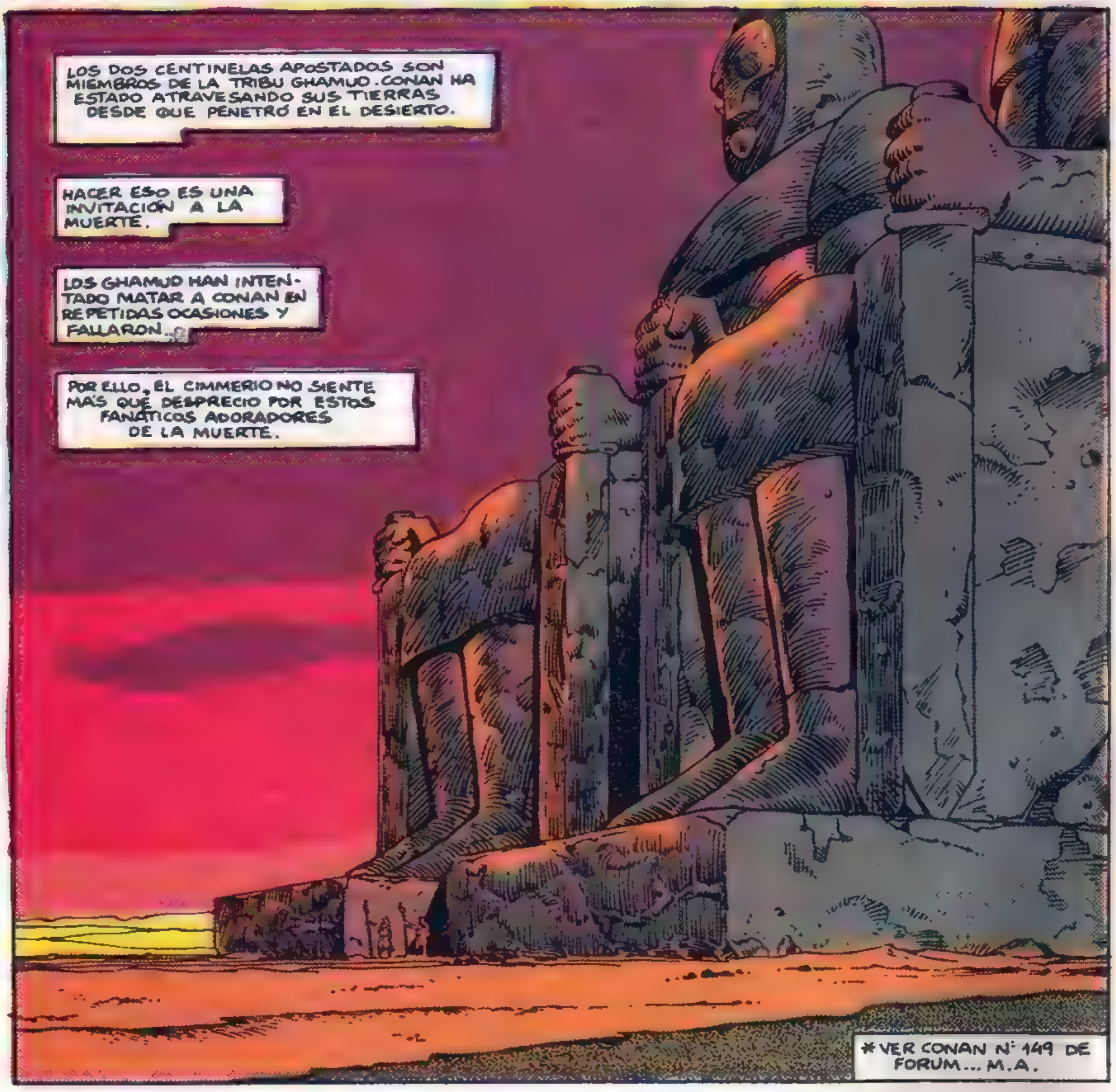
M. Ayuso

VAL SEMEIKS DIBUJOS • JAMES OWSLEY GUIÓN • ALFREDO ALCALÁ TINTA • JOSELUIS ROTULACIÓN • GEORGE ROUSSOS COLOR • BEATRIZ OBERLÄNDER TRADUCCIÓN • MARIANO AYUSO COORDINACIÓN

Este episodio corresponde al número 213 de la serie original norteamericana.

CONAN EL BARBARO nº 151 Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S.A Aribau, 185 08021-Barcelona ISBN 84 395-0283-4
Copyright © 1988 Conan Properties, Inc Copyright © 1989 Planeta-De Agostini, S A Reservados todos los derechos Este numero comprende el material de los comics-book USA Conan the Barbarian y sus personajes y caracteristicos son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc y se editan bajo licencia del mismo, por acuerdo con Promovip.
Imprime Gaiban Grafic Almirante Oquendo, 1-9 08930 San Adrian del Besos (Barcelona) Deposito Legal M-2924-83 Distribuye RBA Promotora de Ediciones, S A C/ B, nº 11, sector B, Zona Franca 08004 Barcelona Teléfono 93) 336 33 63 Printed in Spain/Impreso en España

PARECE UNA CIUDAD.
DONDE HAY UNA CIUDAD, HAY AGUA.


LOS DOS CENTINELAS APOSTADOS SON MIEMBROS DE LA TRIBU GHAMUD. CONAN HA ESTADO ATRAVESANDO SUS TIERRAS DESDE QUE PENETRÓ EN EL DESIERTO.
HACER ESO ES UNA INVITACIÓN A LA MUERTE.
LOS GHAMUD HAN INTENTADO MATAR A CONAN EN REPETIDAS OCASIONES Y FALLARON...*
POR ELLO, EL CIMMERIO NO SIENTE MÁS QUE DESPRECIO POR ESTOS FANÁTICOS ADORADORES DE LA MUERTE.
* VER CONAN Nº 149 DE FORUM... M.A.

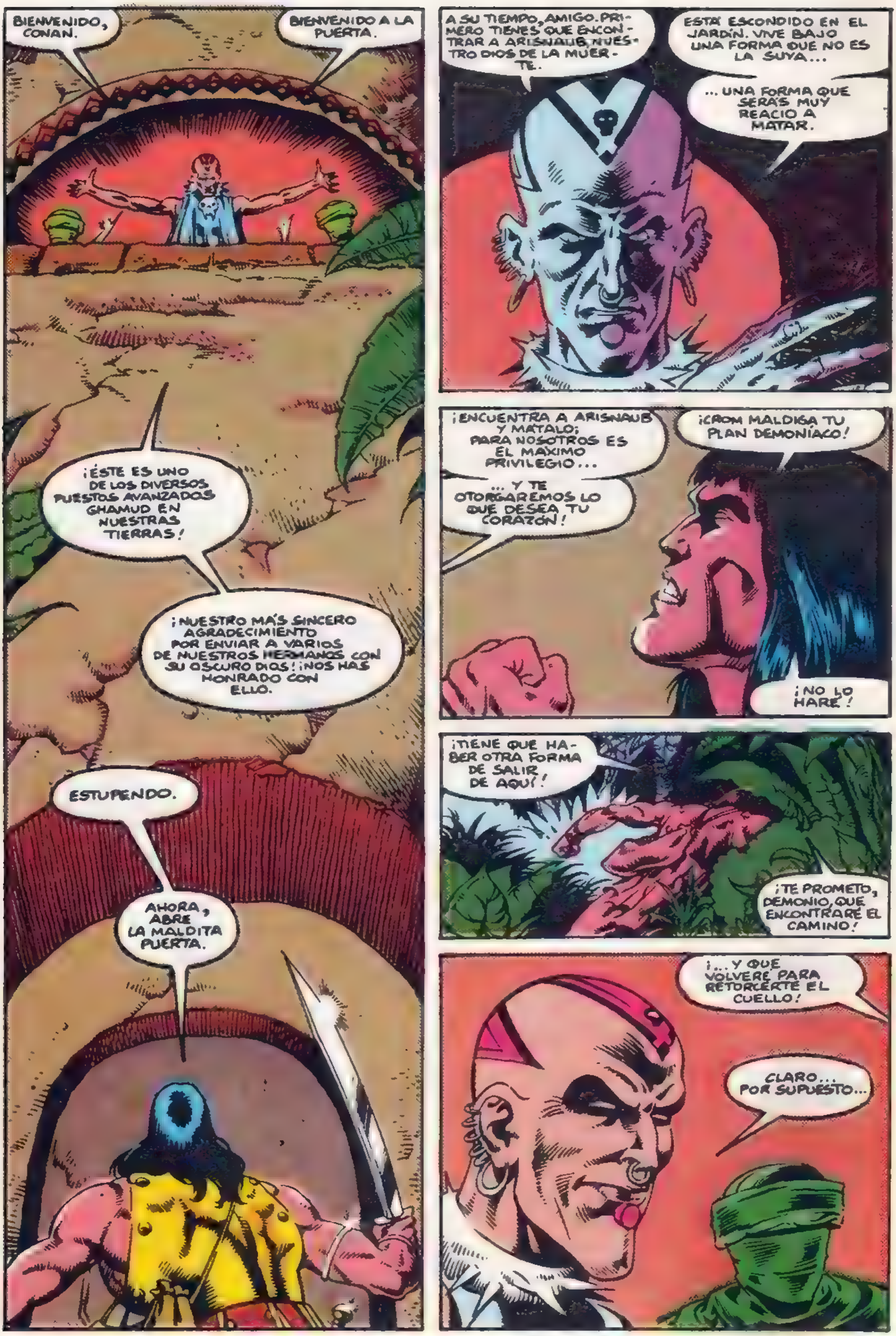
LO ÚNICO QUE QUIERE ES UN PELLEJO DE AGUA. NO TANTO PARA EL COMO PARA EL CABALLO QUE CONAN HA OCULTADO DETRÁS DE LAS DUNAS DE ARENA.
PODRÍA PEDIRLO SIMPLEMENTE...
...PERO LA EXPERIENCIA LE HA ENSEÑADO MUCHAS COSAS. ESTA GENTE LO MATARÍA SIN PREGUNTAR, EN CUANTO LO VIERAN.
PRIMERO ÉSTE.
¡URRKK...!
AHORA EL OTRO.
WHAAPP!!

NO TIENE NI IDEA DE A DÓNDE VA.
LA MUERTE LO ESPERA A LA VUELTA DE CADA ESQUINA.
BIEN.
CHUD!
A CONAN LE GUSTAN LOS DESAFÍOS.
EL CIMMERIO ENSARTA A DOS A LA VEZ.
ESO LE CUESTA LA LANZA.
SNAPP!!

NO IMPORTA.
LOS GHAMUD SON PEQUEÑOS, VULGARES Y EMOCIONALES.
WHOPP!
PRESA FÁCIL PARA UNA CABEZA FRÍA.
...Y UN BRAZO RÁPIDO.
LA TOSCA ESPADA GHAMUD NO SUSTITUYE REALMENTE LA ESPADA QUE CONAN PERDIÓ HACE ALGUNOS DÍAS EN UNOS DESAGRADABLES INCIDENTES.
ALGO EN LA BRISA...
¡...HUMEDAD!
POR AQUÍ...
CROM...

¡¿UN JARDÍN?!
¿EN MEDIO DE UN DESIERTO?
UN OASIS.
UN OASIS OCULTO A LOS OJOS DE LOS CANSADOS VIAJEROS POR LA IMPRESIONANTE FACHADA GHAMUD.
MUCHOS HOMBRES VALIENTES HAN EVITADO ESTE LUGAR TEMIENDO POR SUS VIDAS.

CONAN NUNCA LO PIENSA DOS VECES...
PIENSA QUE CON TODA ESTA VEGETACIÓN TIENE QUE HABER AGUA AQUÍ...
SKKKRIII..
EN ALGÚN LUGAR.
CHOOM!
¡LA PUERTA!
¡CROM ME MALDIGA POR IDIOTA!
¡HE CAÍDO EN ALGUNA TRAMPA GHAMUD COMO UN CACHORRO!
HAHAHAHAHAHA!
Y AHORA, OIGO UNA RISA BURLONA.
¿¡QUIÉN DIABLOS!?


BIENVENIDO, CONAN.
BIENVENIDO A LA PUERTA.
¡ÉSTE ES UNO DE LOS DIVERSOS PUESTOS AVANZADOS GHAMUD EN NUESTRAS TIERRAS!
¡NUESTRO MÁS SINCERO AGRADECIMIENTO POR ENVIAR A VARIOS DE NUESTROS HERMANOS CON SU OSCURO DIOS! ¡NOS HAS HONRADO CON ELLO.
ESTUPENDO.
AHORA, ABRE LA MALDITA PUERTA.
A SU TIEMPO, AMIGO. PRIMERO TIENES QUE ENCONTRAR A ARISNAUB, NUESTRO DIOS DE LA MUERTE.
ESTÁ ESCONDIDO EN EL JARDÍN. VIVE BAJO UNA FORMA QUE NO ES LA SUYA...
... UNA FORMA QUE SERÁS MUY REACIO A MATAR.
¡ENCUENTRA A ARISNAUB Y MÁTALO; PARA NOSOTROS ES EL MÁXIMO PRIVILEGIO...
... Y TE OTORGAREMOS LO QUE DESEA TU CORAZÓN!
¡CROM MALDIGA TU PLAN DEMONÍACO!
¡NO LO HARÉ!
¡TIENE QUE HABER OTRA FORMA DE SALIR DE AQUÍ!
¡TE PROMETO, DEMONIO, QUE ENCONTRARÉ EL CAMINO!
¡... Y QUE VOLVERÉ PARA RETORCERTE EL CUELLO!
CLARO... POR SUPUESTO...

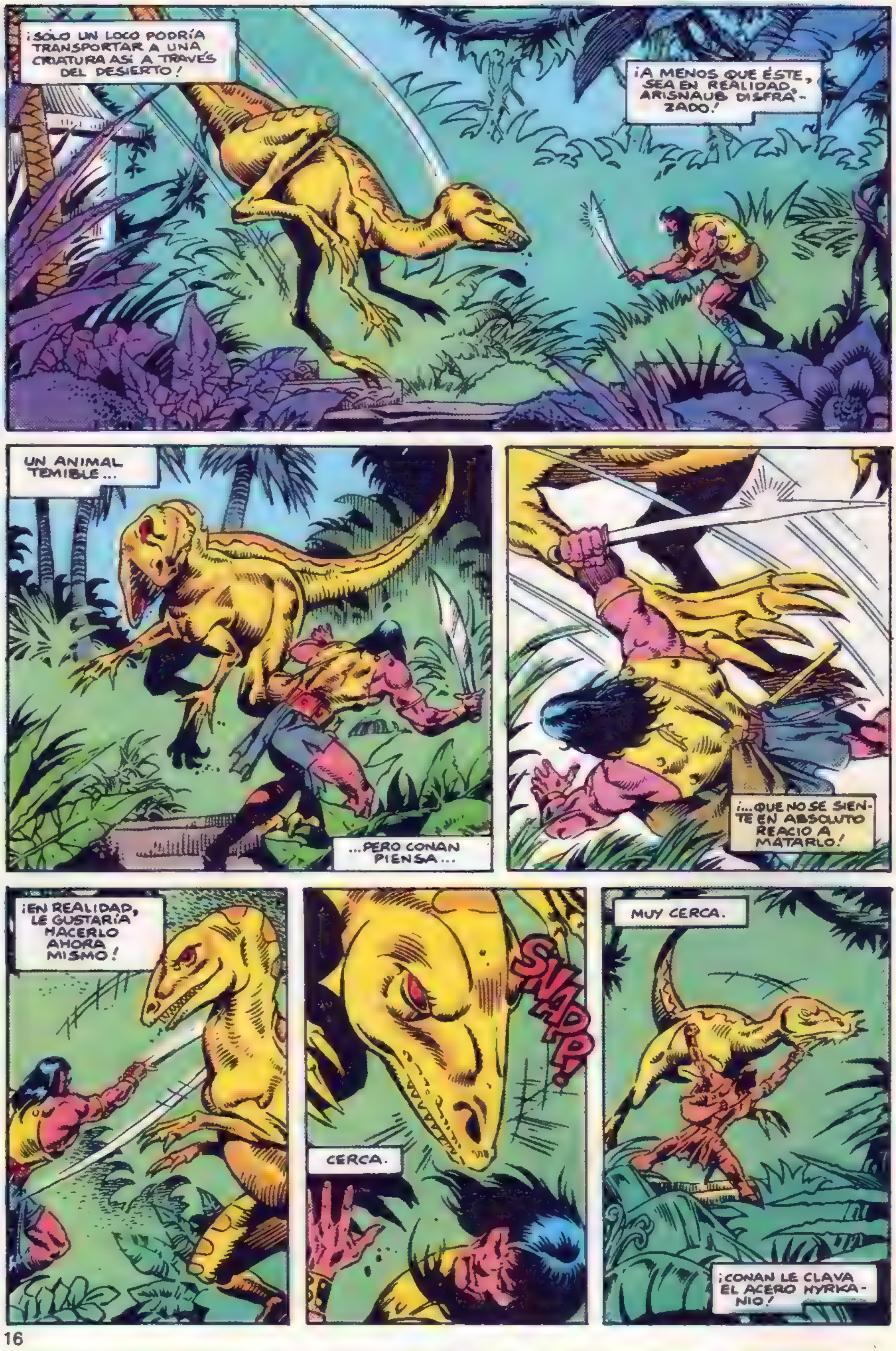
HORAS MÁS TARDE, CONAN NO HA TERMINADO DE ATRAVESAR EL "JARDÍN" GHAMUD.
ES EL OASIS MÁS GRANDE QUE HA VISTO JAMÁS.
INEXPLICABLE.
¡LOS SENTIDOS DE CONAN ESTÁN ALERTA... HAY CRIATURAS EN ESTE SANTUARIO QUE NO PODRÍAN SOBREVIVIR EN EL DESIERTO!
FUERON LOS GHAMUD SIN DUDA, QUIENES TRAJERON A ESAS CRIATURAS A ESTE SANTUARIO.
EL EXTRAÑO GORJEO DISTRAE A CONAN...
¡...HASTA EL PUNTO DE QUE EL SALTO DEL FELINO LO COGE POR SORPRESA!
RRROOWWLL!

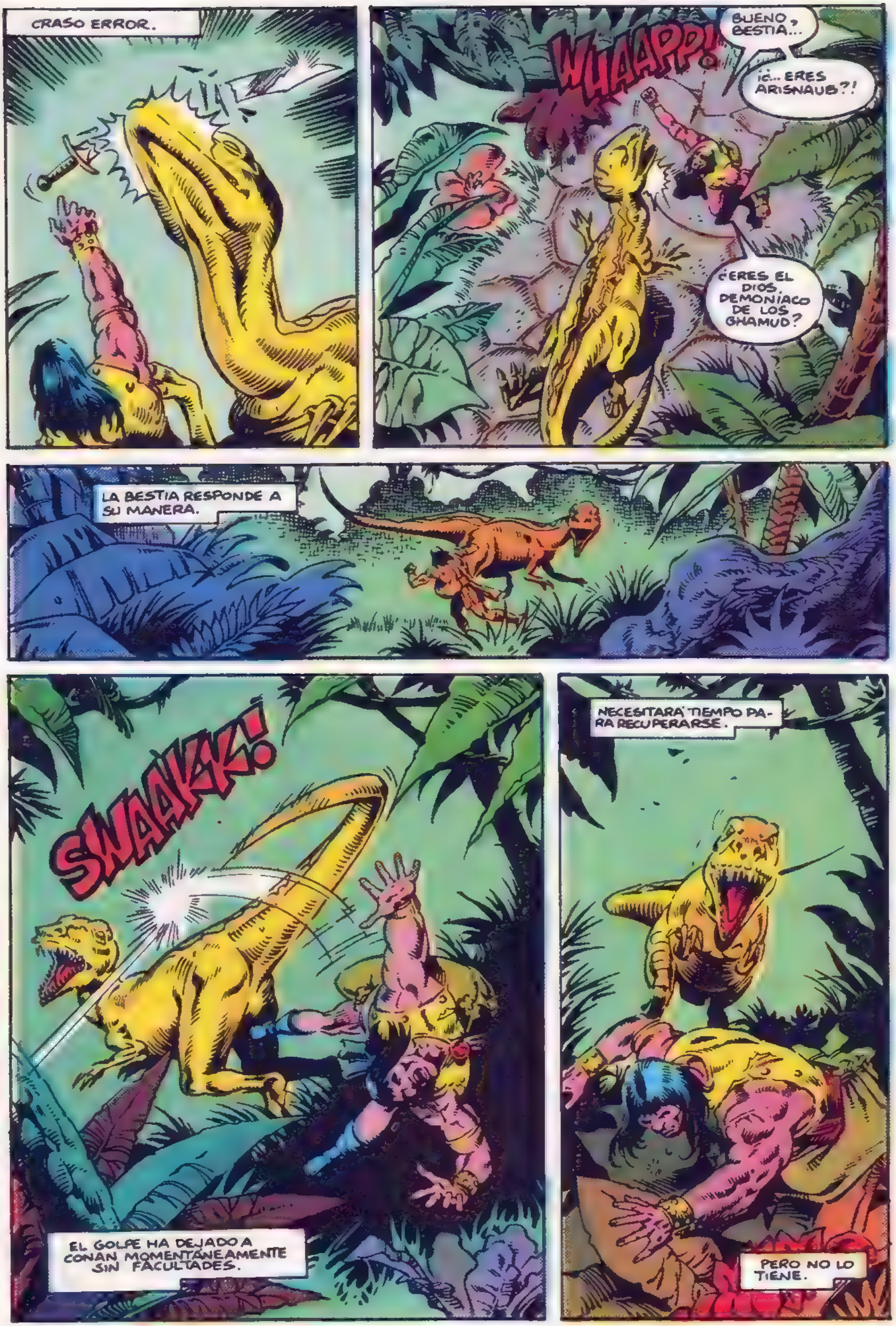
LAS PELEAS DE LAS ÚLTIMAS SEMANAS CON LOS GHAMUD HAN AGUZADO SUS REFLEJOS.
¡SE HA QUITADO LAS TELARAÑAS QUE LE QUEDABAN DE SU LARGA ESTANCIA EN KOTH!
CREE ESTAR PREPARADO.
RROOWLL!!
GHAIIGE…

LA ESPADA NO ES SUFICIENTE PARA MATAR A LA BESTIA.
CONAN EMPUÑA EL ACERO...
...Y LANZA UN JURAMENTO.
HAAIIEE!!
POR FIN MUERTO.
BUENO, SACERDOTE, ¿ESA FUE MI "PRUEBA"?
¿ERA EL FELINO VENDHYO VUESTRO DIOS DE LA MUERTE?
EL SILENCIOSO JARDÍN NO LE DA UNA RESPUESTA.

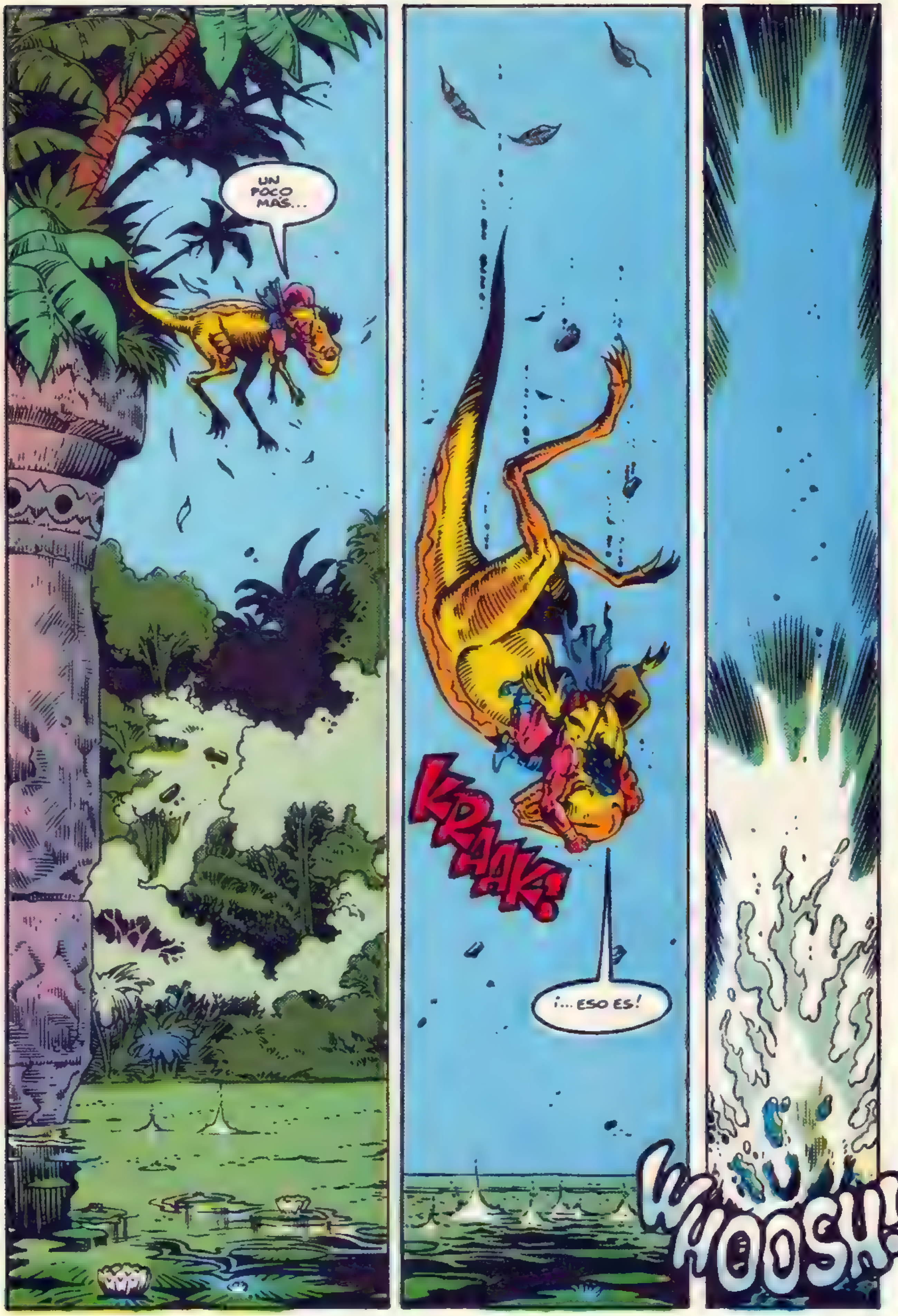
LA PRUEBA DE LOS GHAMUD ES UNA FORMA ENLOQUECIDA DE RECOMPENSA.
¡UN HONOR QUE SE LE HA BRINDADO A CONAN A CAMBIO DE HABER MATADO A TANTOS GHAMUD!
EL CIMMERIO AVANZA A TRAVÉS DEL JARDÍN...
¡...SIN SABER QUE OTRO TIPO DE CRIATURAS HAN TRAÍDO AQUÍ LOS GHAMUD!
LO ÚNICO QUE NECESITA ES AGUA Y UNA SALIDA.
¡A ARALLU CON EL ASUNTO DE "ENCONTRAR AL DIOS DE LA MUERTE"...!
CONAN SE DETIENE UN MOMENTO, CURIOSO.
JAMÁS HABÍA VISTO HUELLAS COMO ÉSTAS.
HUELLAS FRESCAS.
PROFUNDAS.
GRANDES...

¡DIABLOS DE CROM!
ES UN VESTIGIO DE UNA RAZA EN VIAS DE EXTINCIÓN.
TRAÍDO DESDE MUY LE- JOS Y PASANDO POR MUCHOS PELIGROS.


¡SÓLO UN LOCO PODRÍA TRANSPORTAR A UNA CRIATURA ASÍ A TRAVÉS DEL DESIERTO!
¡A MENOS QUE ÉSTE, SEA EN REALIDAD, ARISNAUB DISFRAZADO!
UN ANIMAL TEMIBLE...
...PERO CONAN PIENSA...
¡...QUE NO SE SIENTE EN ABSOLUTO REACIO A MATARLO!
¡EN REALIDAD, LE GUSTARÍA HACERLO AHORA MISMO!
SNAP!
CERCA.
MUY CERCA.
¡CONAN LE CLAVA EL ACERO HYRKANIO!


CRASO ERROR.
WHAAPP!
BUENO, BESTIA...
¡¿... ERES ARISNAUB?!
¿ERES EL DIOS DEMONÍACO DE LOS GHAMUD?
LA BESTIA RESPONDE A SU MANERA.
SWAAKK!
EL GOLPE HA DEJADO A CONAN MOMENTÁNEAMENTE SIN FACULTADES.
NECESITARÁ TIEMPO PARA RECUPERARSE.
PERO NO LO TIENE.

AUNQUE TAL VEZ...
¡...SÍ LO TENGA!
KER-UNNCH!
¡AQUÍ, BESTIA!
¡YA HE MATADO A UN CABALLO DEMONÍACO COMO TÚ!
¿ES QUE ERES TAN DIFERENTE?
¡ESO ES, DEMONIO! ¡ASÚSTATE!
¡AGÍTATE TODO LO QUE QUIERAS!...
¡...NO TE DEJARÉ IR!


UN POCO MÁS...
KRAAAK!
¡...ESO ES!
WHOOSH!

YA ESTÁ.
NO, NO ERAS FEO, ARISNAUB.
NO HE SIDO REACIO A MATARTE.
NO ERAS MÁS QUE UN ANIMAL ESTÚPIDO AL QUE TRAJERON AQUÍ A MORIR.
COMO A MÍ.
AL MENOS, AHORA TENGO AGUA.
WHAAAA...
SI AHORA PUEDO ENCONTRAR UNA FORMA DE SALIR...
¿...EH?
¿¡ UN... BEBÉ !?
WHAAA!

UN BEBÉ RUBIO.
NO HAY GENTE DE CABELLOS RUBIOS TAN LEJOS AL SUR.
EVIDENTEMENTE, ESTE BEBÉ, AL IGUAL QUE LOS ANIMALES DEL JARDÍN, FUE TRAÍDO AQUÍ.
TAL VEZ PARA MORIR.
..."MUY REACIO"...
WHHAAA..
¿ERES ARISNAUB, EL DIOS DE LA MUERTE DE LOS GHAMUD?
CONAN SE ENCUENTRA EN UNA SITUACIÓN INIMAGINABLE.
Y ENTONCES...
¡BAH!
WHAAA..
¡MALDITOS SEAN ESTOS GHAMUD Y SUS JUEGOS SANGUINARIOS!
¡NO SOY UN ASESINO DE NIÑOS!
¡TAMPOCO PUEDO DEJAR A ESTE BEBÉ AQUÍ CON LAS BESTIAS SALVAJES QUE HABITAN EN ESTE JARDÍN!
WHHAA..!
¡POR LAS ENTRAÑAS DE CROM! ¿QUIERES DEJAR DE LLORAR, CACHORRO?

EL DÍA SE ACERCA A SU FIN CUANDO CONAN LLEGA A LA ENTRADA DEL JARDÍN.
LA EXTRAÑEZA DEL LUGAR EN EL QUE SE ENCUENTRA EXCLUYE LA POSIBILIDAD EN LA QUE HABÍA PENSADO CONAN DE SALIR DE AQUÍ POR ALGÚN OTRO LUGAR.
MÁS VALE GHAMUD CONOCIDO...
LA PUERTA PERMANECE CERRADA POR ENCIMA DEL PÚLPITO DEL SACERDOTE.
SU ALTURA ES DIEZ VECES MAYOR QUE EL BRAZO DE CONAN, Y ES CASI VERTICAL.
ES TAN ALTO COMO LAS MURALLAS DE VENARIUM O LA TORRE DEL DIOS ARAÑA.
PERO DESPUÉS DE TODO NO ES MÁS QUE UNA PARED.
SUBIR LA PARED SERÁ FÁCIL.
¡LO DIFÍCIL VA A SER HACER CALLAR AL BEBÉ!

AHORA...
LA ESCALADA DEL CIMMERIO NO FUE LA IMAGEN DEL SIGILO.
ESPERABA ENCONTRARSE CON UNA MULTITUD DE GHAMUDS CON ESPADAS.
LE PREOCUPA VER LA SALA VACÍA. INCLUSO LOS CÁNTICOS ENLOQUECIDOS Y MALIGNOS HAN CESADO
¿SERÁ ESTE BEBÉ LA CAUSA?
¿ES POSIBLE QUE SEA ARISNAUB?
NOSTUME APARECIÓ BAJO LA FORMA DE UN NIÑO, ¿NO?*
*VER Nº 101 FORUM ... M.A.
TAL VEZ LO SEA Y TAL VEZ NO. A CONAN LE IMPORTA MUY POCO.
AHORA CONAN TIENE LO QUE HA VENIDO A BUSCAR.
¿KOO?
AHORA ES HORA DE IRSE.
EL BEBÉ NO SOBREVIVIRÍA EL TENER QUE ATRAVESAR EL DESIERTO. CONAN OPTA POR DEJAR AL NIÑO CON LOS GHAMUD.
¡DESPUÉS DE TODO, SI HUBIERAN QUERIDO MATAR AL NIÑO, YA LO HABRÍAN HECHO!

EN EL ESTANQUE ...
SI HUBIERA MATADO AL NIÑO, ME HABRÍA SENTIDO DECEPCIONADO.
ESTE CONAN ES UN HOMBRE MUY ESPECIAL.
UN GUERRERO EJEMPLAR CON BUENOS INSTINTOS.
SI TE HUBIERA MATADO, MI SEÑOR, ME HABRÍA SORPRENDIDO.
PERO ESTOY IMPRESIONADO POR LA FORMA EN QUE PASÓ NUESTRA PEQUEÑA PRUEBA.
CASI MERECE PERTENECER A NUESTRA ORDEN GHAMUD. CONAN ES UN FIERO DADOR DE MUERTE QUE MERECE EL RESPETO Y LA ADORACIÓN.
LO VOLVEREMOS A VER.
SÍ, SEÑOR ARISNAUB.
CLARO QUE LO VEREMOS.
"HAS DE SABER, OH PRÍNCIPE, QUE ENTRE LA ÉPOCA EN QUE LOS OCÉANOS SE TRAGARON A ATLANTIS Y LA ÉPOCA DEL SURGIMIENTO DE LOS HIJOS DE ARYAS HUBO UNA ÉPOCA INIMAGINABLE...
"EN LA QUE VIVIÓ CONAN EL CIMMERIO."
• FIN •

SEGUN LOS COMICS, LAS AVENTURAS DE CONAN DEBIERON TRANSCURRIR ASI ...

(XXXII)

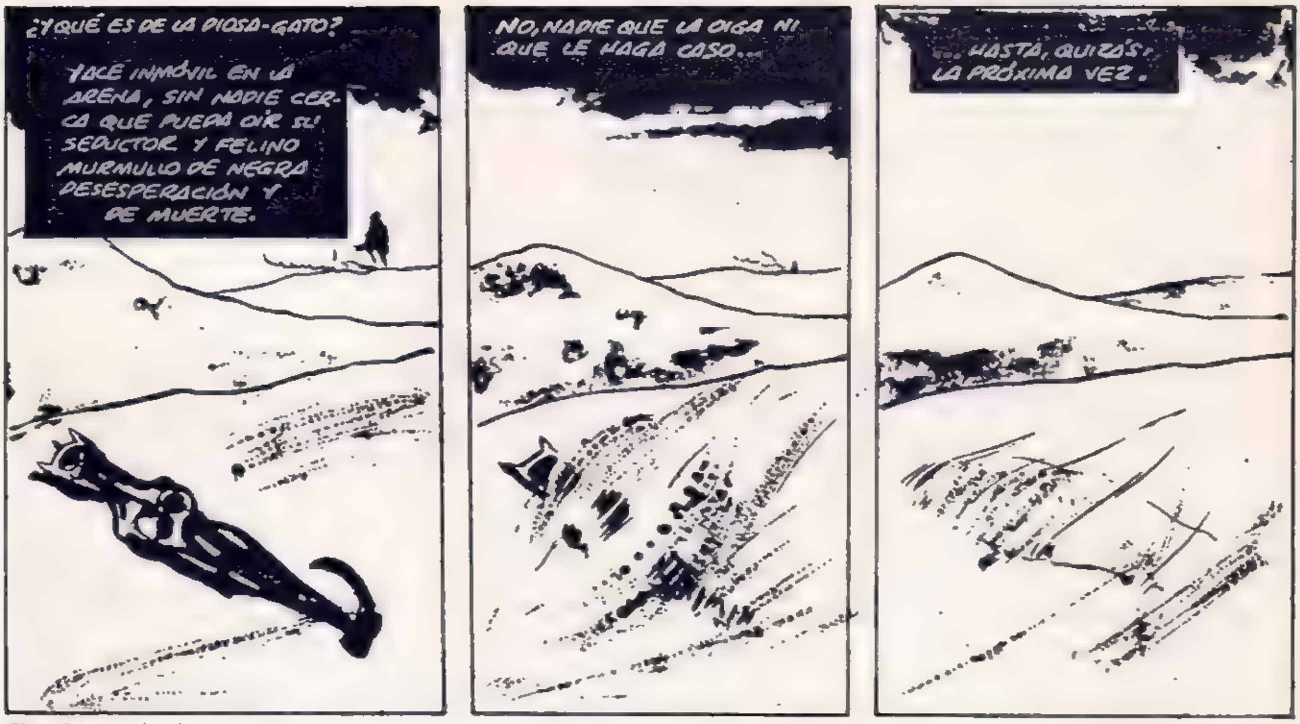
ENTRE LOS ZUAGIROS

Conan que contaba unos 30 años cuando entró con los nómadas zuagiros y cuyas aventuras venimos contando ya en dos episodios anteriores, antes de seguir sus aventuras y enfrentamientos con Olgerd Vladislav narrados exclusivamente en el número 5 de SUPER-CONAN, haremos un salto entre lo contado en dicho volumen, puesto que el nuevo encuentro con el malvado no sucede hasta 4 ó 5 años después.

Ahora narramos unas aventuras intermedias que se publicaron en el número 31 de "La espada salvaje de Conan". La primera aventura de este cuaderno se titula **"La maldición de la diosa-gato"** y Conan que camina por el desierto después de un largo viaje vé que están asaltando una caravana y acude a defender al que lleve la peor parte, pero se da cuenta de que los asaltantes son zuagiros y tiene una pelea con el que dejó al frente de ellos. Le explican que uno de los asaltados es un sacerdote que lleva un ídolo negro con forma de mujer pero con cara de gato. Al tomarlo entre sus manos Conan nota unas vibraciones y lo quiere arrojar pero al final lo guarda. En los días siguientes notan un gran cambio en la actitud de Conan cada vez mas brabucón y arriesgado en sus enfrentamientos, que les produce numerosas bajas. Observan que la figura del ídolo siempre está a su lado. Un grupo de sus hombres intentan robársela cuando duerme y una vez se apoderan de ella, dejan atado a Conan en el desierto. El jefe de ellos es Fazal, al que dejó al frente de los zuagiros cuando se ausentó: La estatua dá un valor inusitado a quien la posee y así Fazal osa asaltar una ciudad amurallada teniendo grandes bajas por una lluvia de flechas, huye a caballo asustado hasta volverse a encontrar con Conan todavía atado en el desierto el cual haciendo un supremo esfuerzo rompe las cuerdas y salta sobre el usurpador Fazal. Tiene un nueva pelea con él y acaba matándolo. Rescata la figura del ídolo, pero dándose cuenta de que es una representación de la muerte y la discordia, la arroja al desierto quedándose olvidada entre las arenas... hasta quizás la próxima vez. En el mismo número aparece otro episodio titulado **"Lágrimas negras"**.

En él se nos cuenta que cuando Conan camina por el desierto al frente de un numeroso grupo de zuagiros, sin darse cuenta que ha sido traicionado por uno de los suyos y van a caer en una emboscada que les ha tendido un jefe turanio de las fuerzas de Yezdigerd. Hay una gran batalla en un desfiladero de la cual sale vencedor el mismo Conan y sus zuagiros. Solo queda vivo el jefe de los turanios a quien Conan recuerda de otras aventuras de hace años cuando estuvo en Turán y le perdona. Se ha enterado que el hombre que les había traicionado y

La diosa-gato



El rechazo a la diosa-gato

llevado a la encerrona es un zamorio llamado Vardanes y solo tiene la idea de encontrarle y darle un buen escarmiento. Antes Conan en este episodio ha recordado su aventura con el ídolo de la diosa-gato y cuando fue crucificado en el desierto. Sigue al frente de los zuagiros cabalgando por el desierto tras el traidor, pero Gomer uno de los jefes zuagiros intenta disuadirle de esa persecución y además está celoso del mandato de Conan sobre los bandidos del desierto. Aquella misma mañana Conan despierta en medio del desierto abandonado por los zuagiros, de los cuales se supone Gomar se erigió en jefe. En el resto de esta aventura de "Lágrimas negras" no volverán a aparecer los zuagiros y al total protagonismo lo asume Conan. Se queda sin agua en el desierto y sólo su firme voluntad le hace seguir caminando. Vardanes que le lleva ventaja, llega a la ciudad de piedra amurallada de Akulat, donde le hacen prisionero. Conan despierta en una cómoda tienda donde ha debido ir a parar después de algún desmayo, y le atienden una bella joven y su señor Ehosh, un agradable anciano, que le explican está en la tierra de Akulat donde domina una diablesa de un mundo exterior creada por un terrible mago. Ella tiene dominada la ciudad e incluso eliminó al mago que la invocó. El anciano quiere que Conan sea el "libertador" y le dice que tienen dentro de la ciudad a un prisionero que pudiera ser Vardanes. Efectivamente es así y aunque los guardianes lo sacan de su celda y lo cuidan bien, tal vez para un posible sacrificio posterior, descubre que en medio de un grupo de estatuas vivientes está el salón del

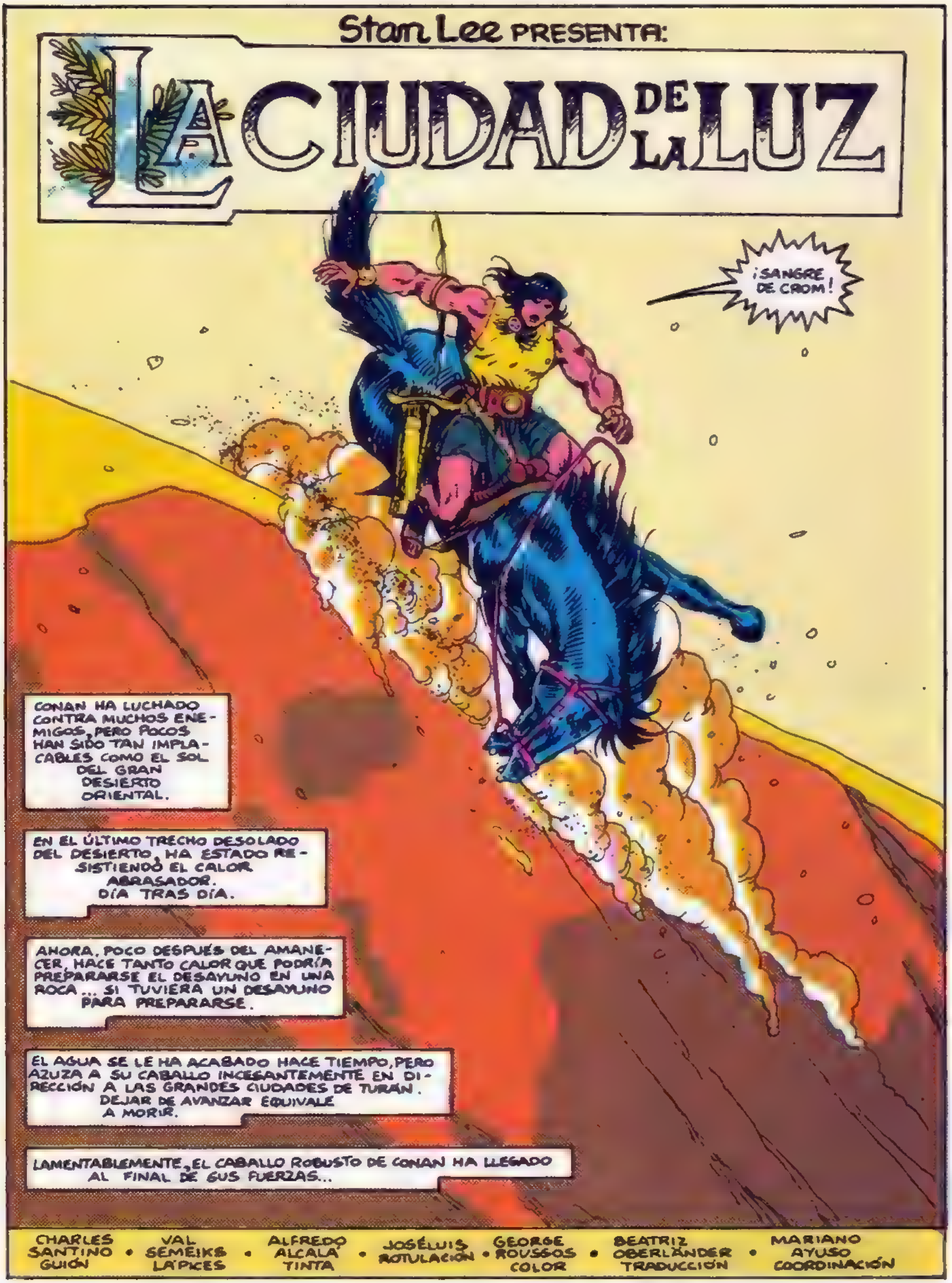
Conan busca venganza

La diabólica soberana

La destrucción del mal

trono donde yace una momia femenina que no es otra que la diabólica reina que al quitarle una máscara de oro recobra la vida. Mientras tanto Conan guiado por su anciano amigo ha entrado en el palacio y se presenta en el salón del trono enfrentándose a Vardanes a quien corta la cabeza. La diosa diabólica transformada en una belleza inhumana con una brillante gema en la frente, se enfrenta a él pero el cimmerio con su espada la mata convirtiéndose seguidamente en un montón de polvo. Las estatuas humanas que guardaban la sala quedan convertidas en piedra para siempre. Conan se despide de sus amigos y Akhulat queda libre de encantamientos. Montado en el caballo de Vardanes les dice que va camino de Zamboula que le han dicho es una ciudad llena de orgías.

M. Ayuso.



ESCANEADO POR HLUOTWIG (C.R.G.).

Este episodio corresponde al número 214 de la serie original norteamericana.

CONAN EL BARBARO nº 152. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. ISBN 84-395-0283-4.
Copyright © 1988 Conan Properties, Inc. Copyright © 1989 Planeta-De Agostini, S.A. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material de los comics-book USA *Conan the Barbarian* y sus personajes y características son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc. y se editan bajo licencia del mismo, por acuerdo con Promovip.
Imprime Gaiban Grafic. Almirante Oquendo, 1-9 08930-San Adrián del Besós (Barcelona). Depósito Legal M-2924-83. Distribuye RBA Promotora de Ediciones, S.A. C/. B, nº 11, sector 8, Zona Franca. 08004-Barcelona. Teléfono (93) 336 33 63. Printed in Spain/Impreso en España.

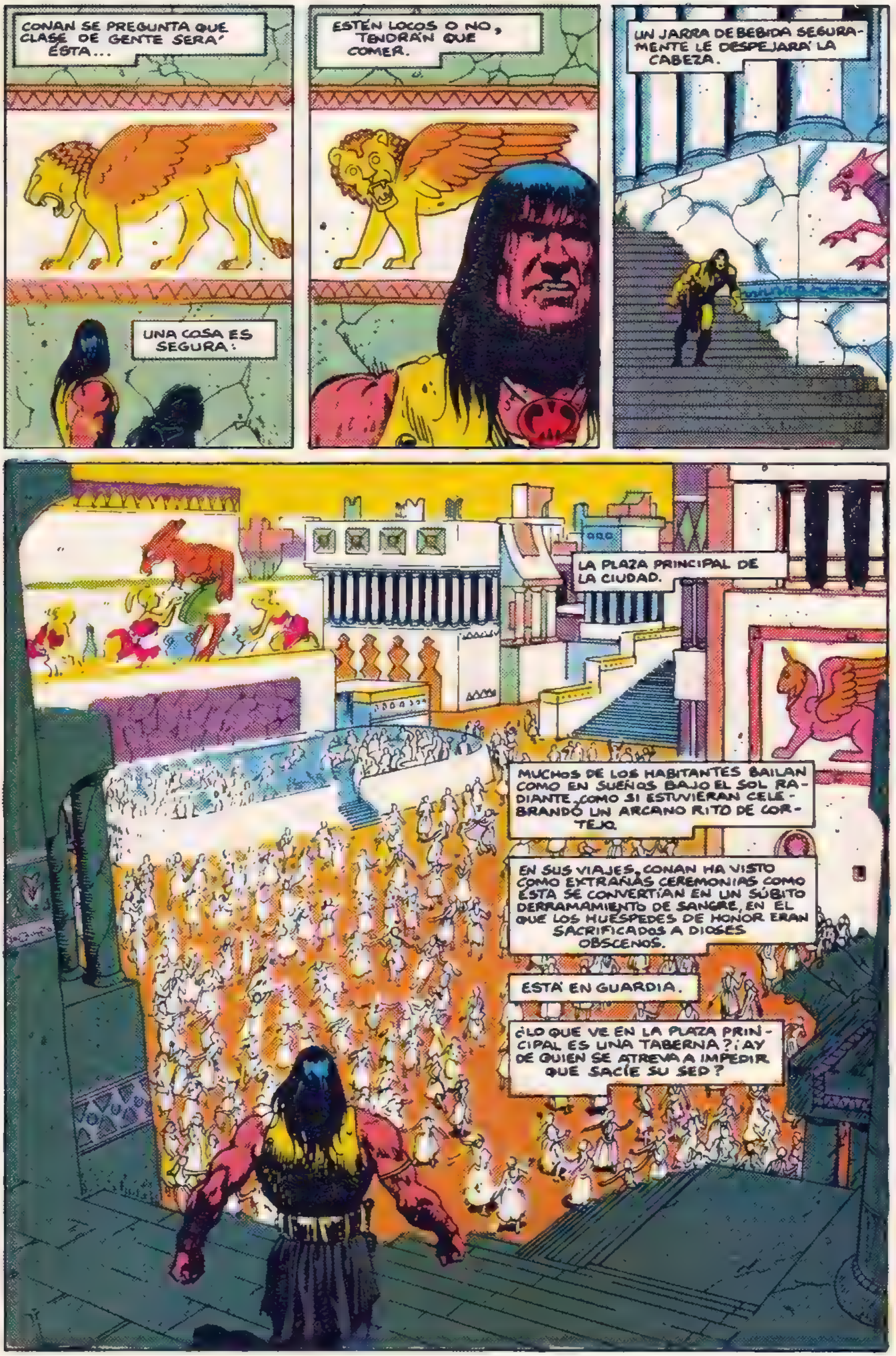
MUERTO.
CONAN TENDRÁ QUE CAMINAR.
EL SOL, A MEDIDA QUE SE ELEVA EN EL CIELO DEL DESIERTO, DERRITE LA FUERZA DE CONAN.
PASAN LAS HORAS.
LA CABEZA LE DA VUELTAS. EL CUERPO LE ARDE. PIENSA EN LA MUERTE. PERO NO TIENE MIEDO.

DE REPENTE ...
?
¡LA SALVACIÓN!
¿UNA CARAVANA?
¡AQUÍ!
DESILUSIÓN.
UN ESPE-JISMO.
SOLO ARE-NA Y ROCAS.
FUE UNA TRAMPA DEL CALOR.
LA FURIA EMPUJA A CONAN... OTRA LEGUA...
... Y LUEGO SE ACABA.
NO ES MÁS QUE HUMANO.

ELLA LLEGA CON UNA SUAVE BRISA.
BIENVENIDO, GRAN GUERRERO.
ESTOY AQUÍ PARA AYUDARTE EN ESTE MOMENTO DE NECESIDAD.
LOS PELIGROS DEL DESIERTO SON MUY DIFERENTES DE LOS DE LAS LEJANAS Y FRÍAS MONTAÑAS DE TU CIMMERIA NATAL, ¿NO CREES?
SÓLO TÚ TE ATREVES A EMPRENDER UN VIAJE TAN PELIGROSO.
Y HASTA AQUÍ HAS LLEGADO.
YO SOY TU RECOMPENSA.
TOMA, BÁRBARO.
ESTO TE REFRESCARÁ.
BEBE... Y SÉ MÍO.
SÍGUEME, CONAN.
¡TENEMOS TAN POCO TIEMPO PARA ESTAR JUNTOS!
¡SÍGUEME Y GOZA DE MIS MUCHOS ENCANTOS!

EN NOMBRE DE CROM, ¿QUÉ...?
¿ESTOY SOÑANDO O...?
¡NO!
¡ES IMPOSIBLE!
AQUÍ, A CIENTOS DE LEGUAS DE LA RUTA COMERCIAL, UNA CIUDAD... DONDE NO DEBERÍA HABER NADA.
NO SON LAS BRILLANTES CÚPULAS DE TURÁN, NI LAS TOSCAS CABAÑAS DE LOS KOZAKOS. CONAN JAMÁS HABÍA VISTO UN LUGAR ASÍ.
¿SERÁ OTRO ESPEJISMO?
¿Y QUÉ HA SIDO DE LA MUCHACHA Y DE SU AGUA FRESCA? ¿FANTASMAS PRODUCTO DEL DELIRIO?

NO IMPORTA. ENTRA EN LA CIUDAD INUNDADA POR EL SOL.
TOCA LA PIEDRA FRÍA.
TAN REAL COMO EL CALOR ENLOQUECEDOR.
EN UNA CIUDAD-OASIS DEBERÍA HABER GRANDES PALMERAS. PERO AQUÍ NO HAY NI UNA.
LOS HABITANTES CAMINAN SIN RUMBO FIJO, FELICES Y SONRIENTES... PERO NO HAY CAMELLOS... NI COMERCIO.
¡TÚ!
¿QUÉ CIUDAD ES ÉSTA?
¿QUIÉN MANDA AQUÍ?
¡EL PLACER!
Y A VECES... OTRAS COSAS.
¡VEN Y GOZA...!
¡BAH!
TAL VEZ LA MUCHACHA TENGA RESPUESTAS.



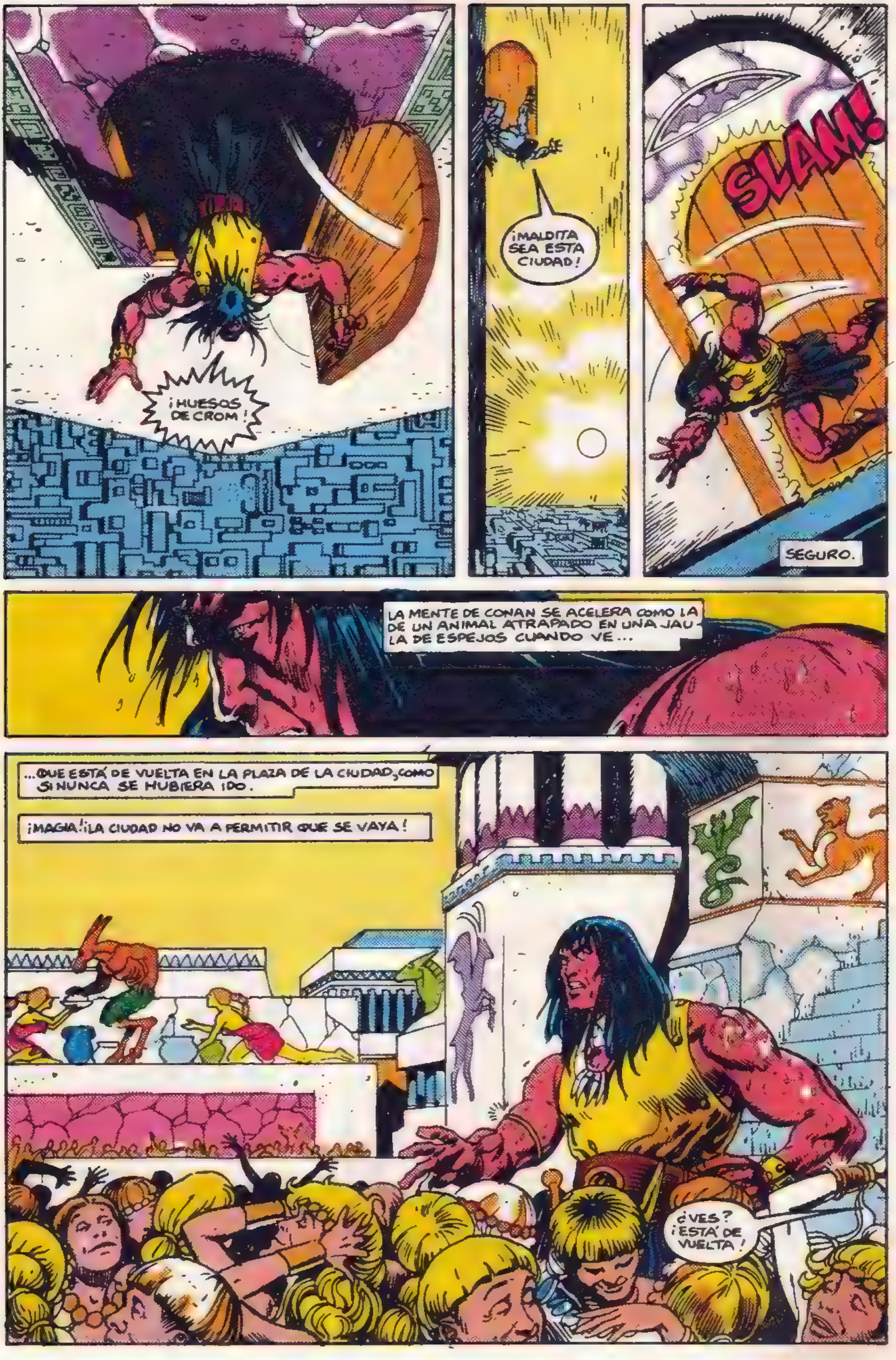
CONAN SE PREGUNTA QUE CLASE DE GENTE SERÁ ÉSTA...
UNA COSA ES SEGURA:
ESTÉN LOCOS O NO, TENDRÁN QUE COMER.
UN JARRA DE BEBIDA SEGURAMENTE LE DESPEJARÁ LA CABEZA.
LA PLAZA PRINCIPAL DE LA CIUDAD.
MUCHOS DE LOS HABITANTES BAILAN COMO EN SUEÑOS BAJO EL SOL RADIANTE, COMO SI ESTUVIERAN CELEBRANDO UN ARCANO RITO DE CORTEJO.
EN SUS VIAJES, CONAN HA VISTO COMO EXTRAÑAS CEREMONIAS COMO ÉSTA SE CONVERTÍAN EN UN SÚBITO DERRAMAMIENTO DE SANGRE, EN EL QUE LOS HUÉSPEDES DE HONOR ERAN SACRIFICADOS A DIOSES OBSCENOS.
ESTÁ EN GUARDIA.
¿LO QUE VE EN LA PLAZA PRINCIPAL ES UNA TABERNA? ¡AY DE QUIEN SE ATREVA A IMPEDIR QUE SACÍE SU SED?

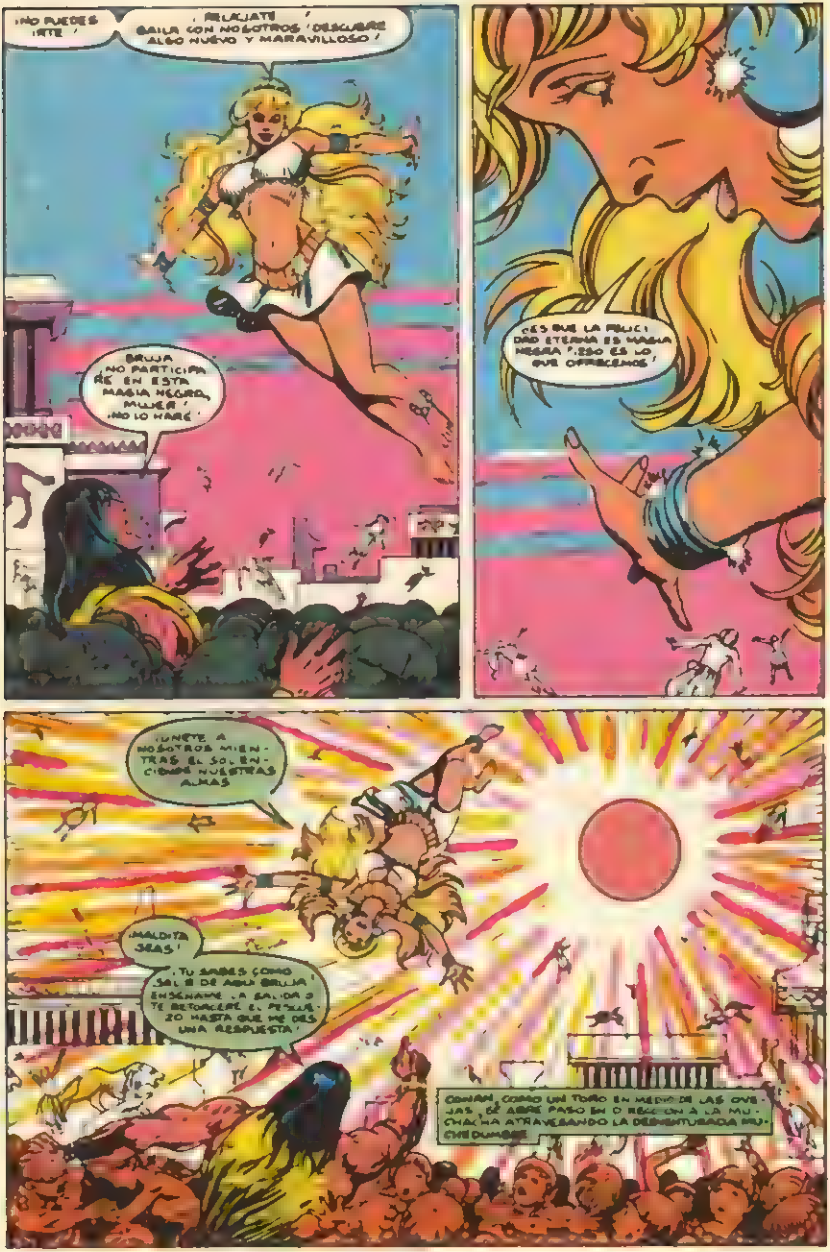
EN UNA TABERNA.
ESTO ALEJA TODOS LOS DEMÁS PENSAMIENTOS DE LA MENTE DE CONAN.
¡BUENOS DÍAS, SEÑOR!
¡GOZA!
¡AH!
MÁS TARDE...
LA BEBIDA LE DEVUELVE AL BÁRBARO SUS FUERZAS.
POR UN BREVE MOMENTO, ESTÁ CONTENTO.
PERO ES UN MOMENTO MUY FUGAZ.
SUS INSTINTOS LE DICEN QUE ALGO NO ANDA BIEN AQUÍ.

NO QUIERE MEZCLARSE NADA CON LOS EXTRAÑOS HABITANTES DE ESTA EXTRAÑA CIUDAD.
¡CAMARERO!
NECESITO UN CABALLO. PROVISIONES... Y MAPAS. ME VOY AHORA MISMO... ¡YA!
¿NO ME HAS OÍDO!? ¡HE DICHO YA!
¿QUÉ ES UN CABALLO?
¿QUÉ ES UN CABALLO? CROM Y MITRA ¿EL SOL TE HA COCIDO LOS SESOS?
...SE VA AHORA... JA, JA...
¿?!
¿CAMINA EN EL AIRE?
¿CÓMO HAS HECHO ESO?
¡TÚ, VEN AQUÍ!
¡CAMARERO!
¡POR FAVOR, NO GRITES!
¡TE HACE FORZAR LAS VENAS DEL CUELLO!
VEO QUE HAS RECUPERADO TUS FUERZAS DESDE QUE NOS VIMOS.
¡TÚ!
¡ENTONCES, ERES REAL!

CLARO QUE SOY REAL, CONAN.
¡POR FIN ESTAMOS JUNTOS EN ESTA HERMOSA CIUDAD!
TIENES QUE RELAJARTE.
¡GOZA DEL DÍA DE HOY MIENTRAS DURE!
TEN PACIENCIA.
¡CROM MALDIGA LA PACIENCIA!
¡TÚ Y TU CIUDAD NO SOIS LO QUE PARECÉIS!
ME VOY.
QUÉDATE, CONAN.
SI TE QUEDAS, TODO LO QUE QUIERAS, SERÁ TUYO.
HE DICHO QUE ME VOY.
NO PUEDES IRTE... MORIRÁS EN EL DESIERTO.
ME VOY... AUNQUE TENGA QUE CAMINAR MIL LEGUAS.
¡PREFIERO ARDER EN EL DESIERTO ANTES QUE MORIRME DE IMPACIENCIA AQUÍ!
¡VOLVERÁS!

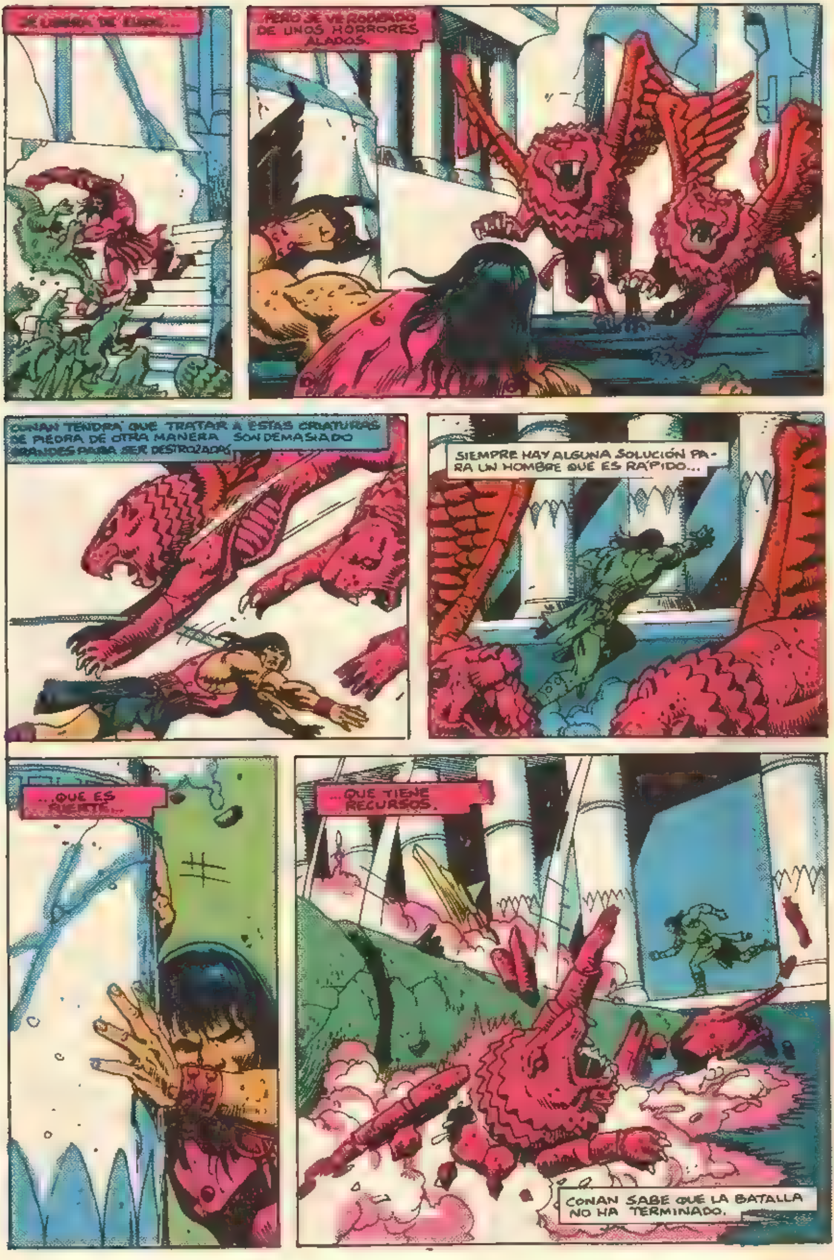
CONAN SE VA POR DONDE VINO...
...PERO ENCUENTRA QUE LA CALLE QUE RECORDABA...
...NO ESTÁ... HA SIDO REEMPLAZADA POR UN PASADIZO INTERMINABLEMENTE LARGO.
LAS ESCALERAS QUE HABÍA DETRÁS DE ÉL HAN DESAPARECIDO. LA CIUDAD SE HA CONVERTIDO EN UNA FUERZA VIVA QUE QUIERE COGERLO.
SU CEREBRO FEBRIL BUSCA INFRUCTUOSAMENTE UN ORDEN EN MEDIO DEL CAOS.
NO PUEDE AVANZAR NI RETROCEDER.
SI PUDIERA COLOCARSE ARRIBA, PODRÍA ENCONTRAR UNA SALIDA.
DE NADA LE SIRVE. LAS PAREDES SE HAN VUELTO DIEZ VECES MÁS ALTAS QUE EL EDIFICIO MÁS ALTO QUE HABÍA ANTES.
CONAN ENCUENTRA LA LOCURA A CADA PASO.
NO SE ASUSTA. SIEMPRE HAY UNA RESPUESTA. SIEMPRE HAY UNA SALIDA.


¡HUESOS DE CROM!
¡MALDITA SEA ESTA CIUDAD!
SLAM!
SEGURO.
LA MENTE DE CONAN SE ACELERA COMO LA DE UN ANIMAL ATRAPADO EN UNA JAULA DE ESPEJOS CUANDO VE...
...QUE ESTÁ DE VUELTA EN LA PLAZA DE LA CIUDAD, COMO SI NUNCA SE HUBIERA IDO.
¡MAGIA! ¡LA CIUDAD NO VA A PERMITIR QUE SE VAYA!
¿VES? ¡ESTÁ DE VUELTA!


¡NO PUEDES IRTE!
¡RELÁJATE! BAILA CON NOSOTROS ¡DESCUBRE ALGO NUEVO Y MARAVILLOSO!
BRUJA ¡NO PARTICIPARÉ EN ESTA MAGIA NEGRA, MUJER! ¡NO LO HARÉ!
¿ES QUE LA FELICIDAD ETERNA ES MAGIA NEGRA? ¡ESO ES LO QUE OFRECEMOS!
¡ÚNETE A NOSOTROS MIENTRAS EL SOL ENCIENDE NUESTRAS ALMAS
¡MALDITA SEAS!
¡TU SABES CÓMO SALIR DE AQUÍ BRUJA! ¡ENSÉÑAME LA SALIDA O TE RETORCERÉ EL PESCUEZO HASTA QUE ME DES UNA RESPUESTA!
CONAN, COMO UN TORO EN MEDIO DE LAS OVEJAS, SE ABRE PASO EN DIRECCIÓN A LA MUCHACHA ATRAVESANDO LA DESVENTURADA MUCHEDUMBRE

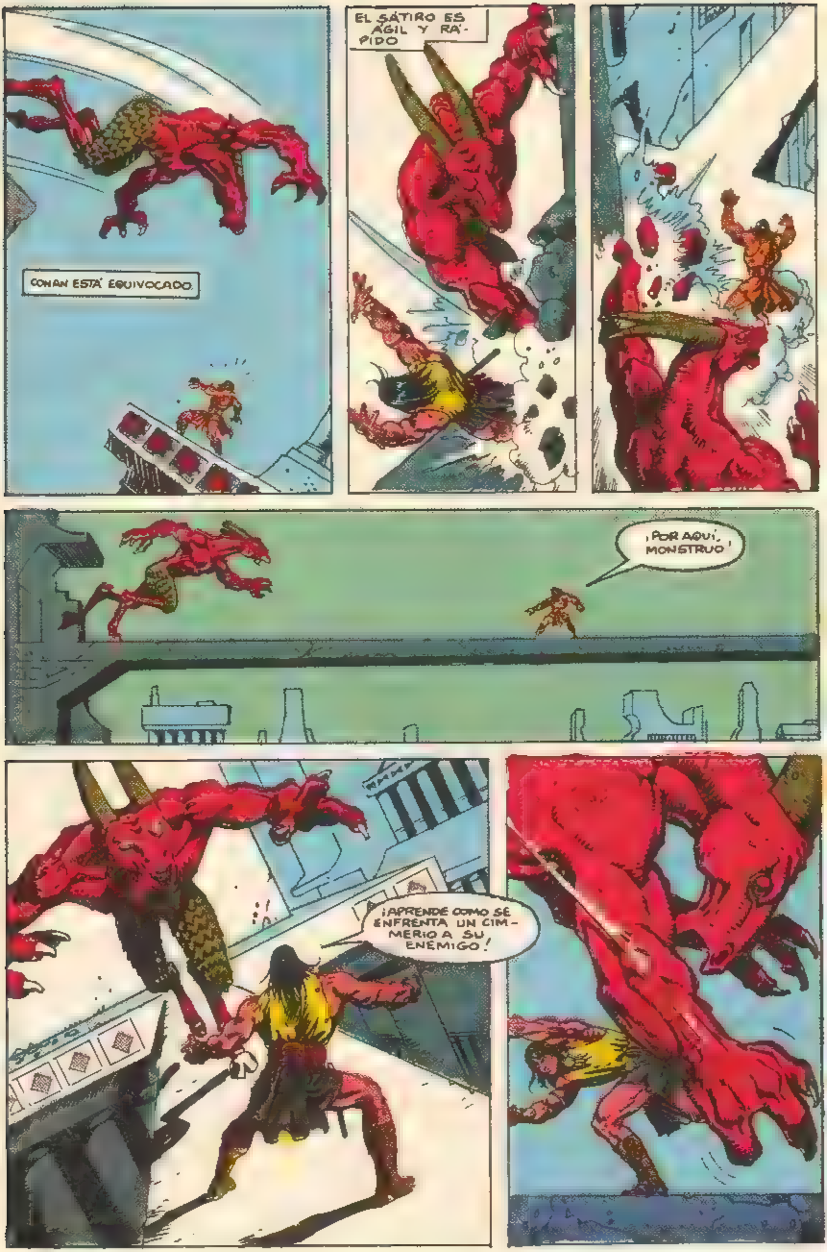
OH, ¿POR QUÉ TE RESISTES?, AHORA NOS HAS HERIDO! ¡LO HAS ECHADO TODO A PERDER!
PODÍA HABER SIDO TAN DULCE, CONAN. POR FAVOR, NO ME ECHES LA CULPA LO QUE PUEDA OCU- RRIR AHORA.
"TIENES QUE APRENDER A SOMETERTE.
AQUÍ NO LUCHAMOS, CONAN JUGAMOS.
TU VIOLENCIA NO TRAERÁ MÁS QUE VIOLENCIA.
"TENEMOS AMIGOS QUE NOS PROTEGEN DE LOS PELEO- NES
¿LO VES?"
EXTRAÑOS ANIMALES NACIDOS DE LA FANTASÍA RESUCITAN CON UNA FINALIDAD.
RRRRR-ROOM!
MATAR AL BÁRBARO

EN POCOS SEGUNDOS, SE ECHAN SOBRE EL.
CONAN SACA SU DAGA.
CHANG!
LA AFILADA HOJA SE ROMPE. LOS ANIMALES ESTÁN HECHOS DE PIEDRA
SE PUEDEN ROMPER SE PUEDEN DESTROZAR.
CADA UNO QUE DESTROZA CONAN PARECERIA SER REEMPLAZADO POR DOS. LO VENCERAN POR LA FUERZA DE LOS NÚMEROS.
PARA GANAR VENTAJA, TIENE QUE PONERSE ENCIMA DE ELLOS


PERO SE VE RODEADO DE UNOS HORRORES ALADOS.
CONAN TENDRÁ QUE TRATAR A ESTAS CRIATURAS DE PIEDRA DE OTRA MANERA. SON DEMASIADO GRANDES PARA SER DESTROZADAS.
SIEMPRE HAY ALGUNA SOLUCIÓN PARA UN HOMBRE QUE ES RÁPIDO...
...QUE ES FUERTE...
...QUE TIENE RECURSOS.
CONAN SABE QUE LA BATALLA NO HA TERMINADO.

LAS CALLES DE ABAJO ESTÁN LLENAS DE MONSTRUOS. CONAN TREPA POR LA PARED.
LA CIUDAD NO SE HA RENDIDO
CONAN LO OYE ANTES DE VERLO.
...EL SÁTIRO GIGANTE DE LA PLAZA DE LA CIUDAD. EL ENEMIGO MÁS RÁPIDO, FUERTE Y LETAL DEL ARSENAL DEL DEMONIOS ASESINOS DE LA CIUDAD.
UN SOLO GOLPE DE SU PU- ÑO INHUMANO.

¡Y CONAN ESTÁ ACABADO!
KATOOM!
SE QUEDA FUERA DE SU ALCANCE NO PUEDE LUCHAR CARA A CARA
LO QUE NO SE PUEDE DERROTAR CON LA FUERZA TIENE QUE SER DERROTADO CON MUCHA ASTUCIA
TAL VEZ PUEDA SEGUIR FUERA DEL ALCANCE DE LA BESTIA.


CONAN ESTÁ EQUIVOCADO.
EL SÁTIRO ES ÁGIL Y RÁPIDO
¡POR AQUÍ, MONSTRUO!
¡APRENDE CÓMO SE ENFRENTA UN CIMMERIO A SU ENEMIGO!

EL SÁTIRO AVANZA TORPEMENTE POR EL ESTRECHO TABLÓN.
CONAN ESTÁ PREPARADO.
ES RÁPIDO...
...Y FUERTE.
KRA-KOOOM!

LUEGO VE ALGO QUE APENAS PUEDE ENTENDER. DE ALGUNA MANERA, CUANDO EL CUERPO DEL MONSTRUO CAYÓ, DESTRUYÓ EL ENCANTAMIENTO DE LA CIUDAD, EL ENCANTAMIENTO QUE MANTENÍA CAUTIVO A CONAN
¡CROM!
MÁS ALLÁ ESTÁ EL VASTO DESIERTO
¡CONAN ESTÁ LIBRE!
¡MALDITA SEA ESTA CIUDAD!
¡ESTOY LIBRE!
REALMENTE EXTRAORDINARIO, CONAN
¡BRUJA! ¡HE DESTROZADO TODO LO QUE TU CIUDAD ME HA ENVIADO!
¡SÍ, LO HAS HECHO! PENSÉ QUE MORIRÍAS, ¡PERO ERES VERDADERAMENTE UN GRAN GUERRERO! AUNQUE TODO ESO FUE INNECESARIO!
¿ES QUE TU LIBERTAD ES REALMENTE MÁS VALIOSA QUE EL PLACER SIN FIN?
UN HOMBRE NECESITA ALGO MÁS QUE PLACER, BRUJA. ¿A QUÉ JUEGAS?

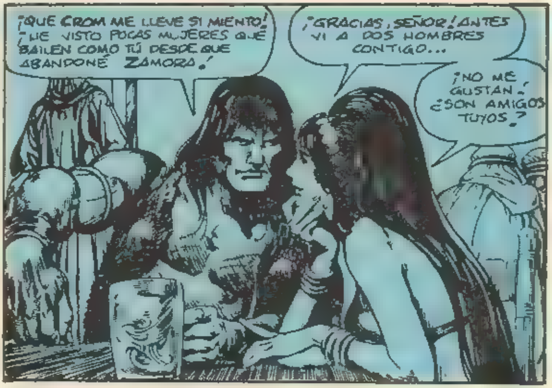
PODRÍAMOS HABERLO PASADO TAN BIEN, CONAN
BUENO, SIEMPRE HAY UN MAÑANA
¿MAÑANA? ¡QUIERO UNA EXPLICACIÓN HOY!
ES DEMASIADO TARDE
EL SOL SE ESTÁ PONIENDO SE HA ACABADO NUESTRO TIEMPO
LA CIUDAD DESAPARECE CON LAS ÚLTIMAS LUCES DEL DÍA
¡ADIÓS, CONAN!
¡ADIÓS, MI AMANTE EN POTENCIA!
¡NO TE IRÁS ASÍ COMO ASÍ, BRUJA!
¿QUÉ...?
¡OOF!
TODO HA DESAPARECIDO
¿HABRÁ SIDO TODO UN SUEÑO DE UN VIAJERO CASI MUERTO?
NO LA PULSERA DEL TOBILLO ES REAL LA BEBIDA TAMBIÉN FUÉ REAL.
NO SABE QUÉ
ESTAS ARENAS
EN ESTE LUGAR HAY MAGIA
UN HOMBRE MENOS PODEROSO QUE CONAN HABRÍA SUCUMBIDO
PRÓXIMO NÚMERO
TURAN

SEGUN LOS COMICS, LAS AVENTURAS DE CONAN DEBIERON TRANSCURRIR ASI ... (XXXIII)

EL DEAMBULAR DE CONAN POR LAS CIUDADES DEL DESIERTO

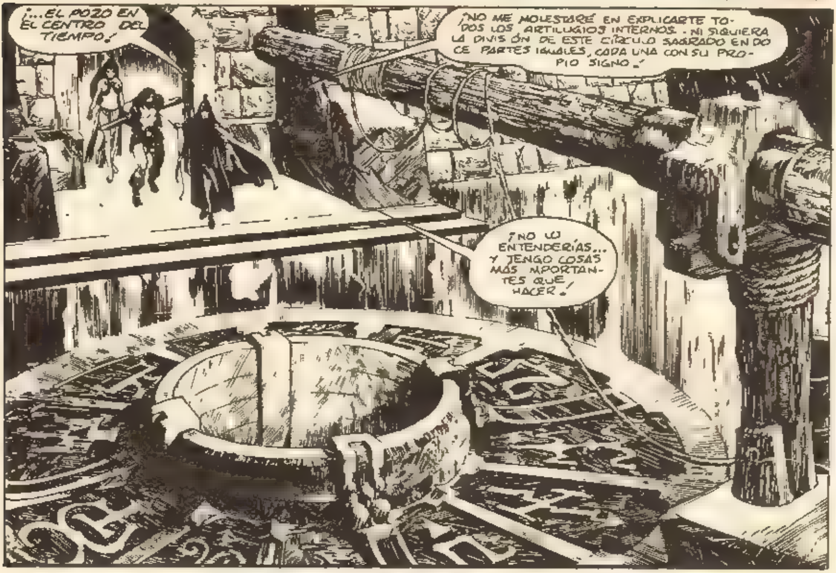
De la época que Conan estuvo con los zuagiros, viene el episodio **"La ciudadela en el centro del tiempo"**, que como todas estas aventuras pertenece a "La espada salvaje de Conan" y que está publicada en el nº 8 de "Super-Conan".

Conan al frente de los lobos del desierto asalta una caravana donde hay una hermosa mujer Conan tiene que enfrentarse igualmente a un terrible felino de colmillos de sable, pero los zuagiros acaban con él a flechazos. La bella mujer le cuenta que vive en una ciudad en forma de ziggurat donde existe un templo que lo habita un poderoso hechicero. La hermosa muchacha pasa una noche de amor con el bárbaro y a la mañana siguiente la devuelve



Cuando Conan va de tabernas

El pozo del tiempo



El monstruo y la flecha gigante

escoltada por sus hombres a la civilización. Conan embozado marcha solo a la ciudad que le describió la joven. Se trata de Akbitana y va en busca del hechicero y un posible botín. La fama de Conan ha llegado hasta allí y los habitantes de la ciudad temen un posible asalto suyo al frente de los zuagiros, pero también odian al hechicero que habita en el ziggurat y les tiene atemorizados.

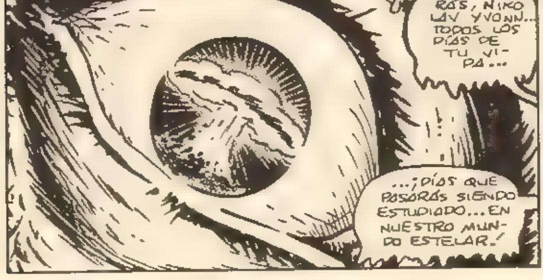
El bárbaro entra en una taberna y metido en juerga, es drogado y emborrachado por otra muchacha. Lo llevan atado adonde habita el hechicero que duda si sacrificarlo con un enorme gorila, o a un monstruo prehistórico que habita en un pozo, el "pozo del centro del tiempo". Allí está también una horda de hombres prehistóricos que apresan a Conan y a la chica que lo traicionó, y los meten en una gran cesta que baja al fondo del pozo. Por la mente de Conan desfilan imágenes de todo lo sucedido desde el hundimiento de Atlantis. Logra liberarse de las ataduras y regresa a donde el hechicero, pero lo defienden los hombres prehistóricos y el enorme gorila. Todos los horrores de ese mundo se desatan, el monstruo prehistórico también se escapa. Conan tiene que hacerle frente con un gigantesco arco y una enorme flecha que vió a su entrada en la ciudad y lo dispara hacia el monstruo, matándole. El hichicero cae al pozo y todos los peligros desaparecen, quedando restablecido el orden en la ciudadela.

En orden cronológico viene luego el episodio **"La morada de los malditos"**, publicado en primer lugar en el album de "Super-

Conan bajo el nombre de SHIRKUN el Zamorio

La morada de los maldi tos

La explosion atomica en el ojo de una v ctima



Conan" nº 15. Conan sigue sus andanzas por el desierto y aunque no aparece al frente de los zuagiros, pues tuvo épocas que los acaudillaba y otras en las que era depuesto como jefe, ocurre que esa misma época sobre los 30 y 31 años de edad. Es curioso que Conan no aparezca hasta la página 35 de la aventura y siempre lo haga con un turbante, pues él sabia de sobra adaptarse a todas las circunstancias y a las gentes con las que convivía. La historia en términos generales, transcurre así Melania una atractiva joven que ha ganado lo suficiente como para montar un negocio propio de bebidas y taberna, recibe moribundo a un hermano suyo que dice ha estado a punto de huir con un tesoro de "la morada de los malditos", pero fue perseguido por los "tigres oscuros". Ella en su sed de venganza organiza una expedición para encontrar ese lugar, pero es engañada y encadenada por los individuos que contrató. Se encuentran con un joven árabe que dice ser Shirkun el zamorio y se une a la expedición, impidiendo que maltraten más a la joven En la expedición se habla de que un tal Conan jefe de zuagiros ha sido derrotado por los llamados "tigres oscuros" y que su caudillo murió La expedición continúa su camino y se encuentran con tres misteriosos individuos calvos e iguales, que en vez de hablar emiten susurros Camino de la "morada de los malditos", hay varias luchas por ejercer el poder de la partida, llegan al lugar de su destino una ciudad amurallada en lo alto de la montaña El que ejerce el poder captura a Melania y la encarcela, queriéndola vender como esclava, pero Conan que ya se ha descubierto es quien ofrece más que nadie. Hay más luchas por el poder de la famosa morada y por el emirato de la misma, ya que encierra incalculables tesoros. Al final y para poner orden en aquel caos, los tres misteriosos personajes calvos, que no deben ser otros que seres de alguna otra galaxia, provocan con sus pensamientos una enorme explosión atómica con su clásica forma de hongo que reduce a polvo toda la montaña y su fortaleza acabando con el mal Conan se despide de los poderosos seres y cabalga con Melania obsesionado con la idea de ir hacia Zamboula

M. Ayuso.

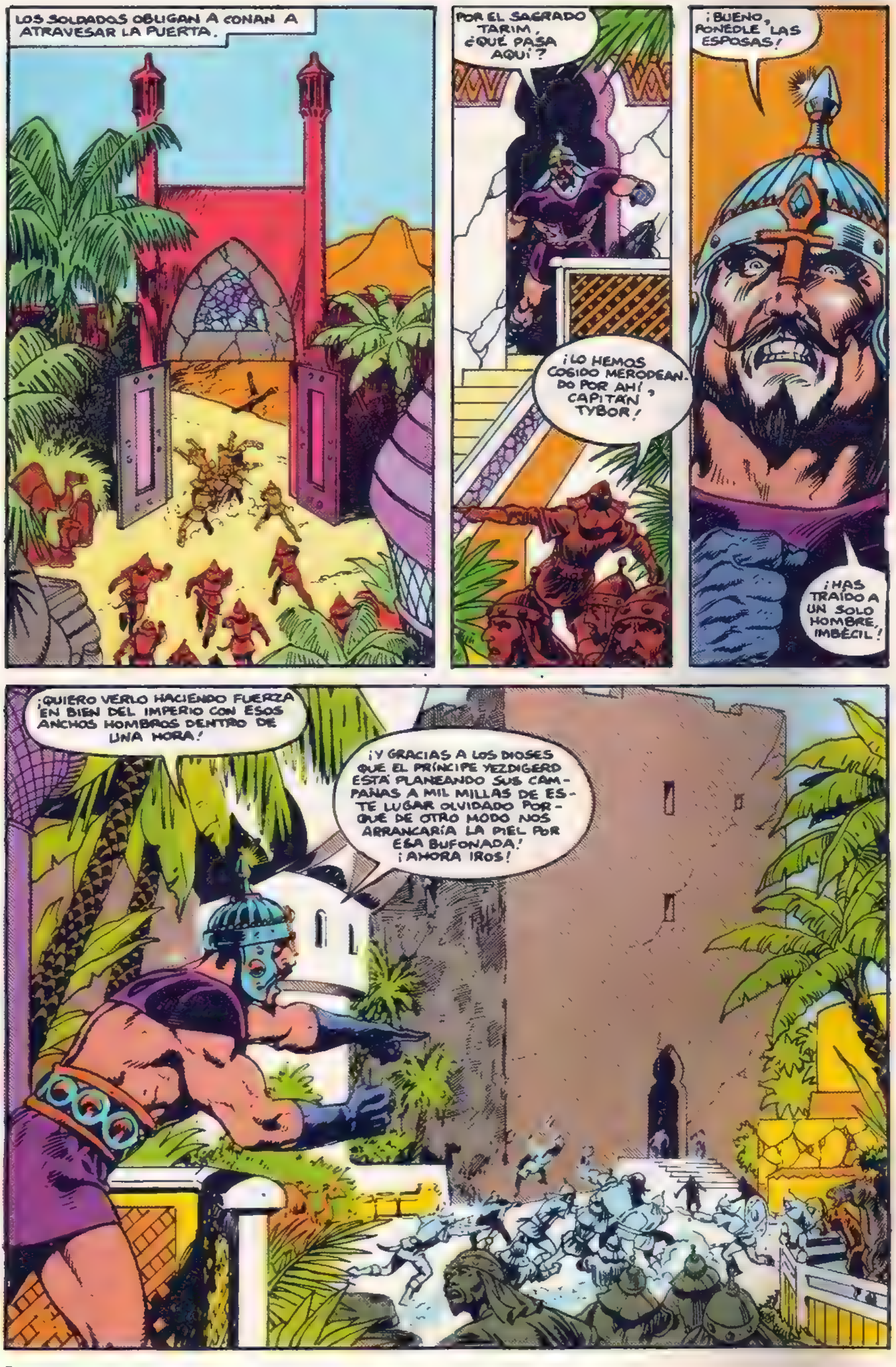
Escaneado por Hluotwig (C.R.G.).

Este episodio corresponde al número 215 de la serie original norteamericana.

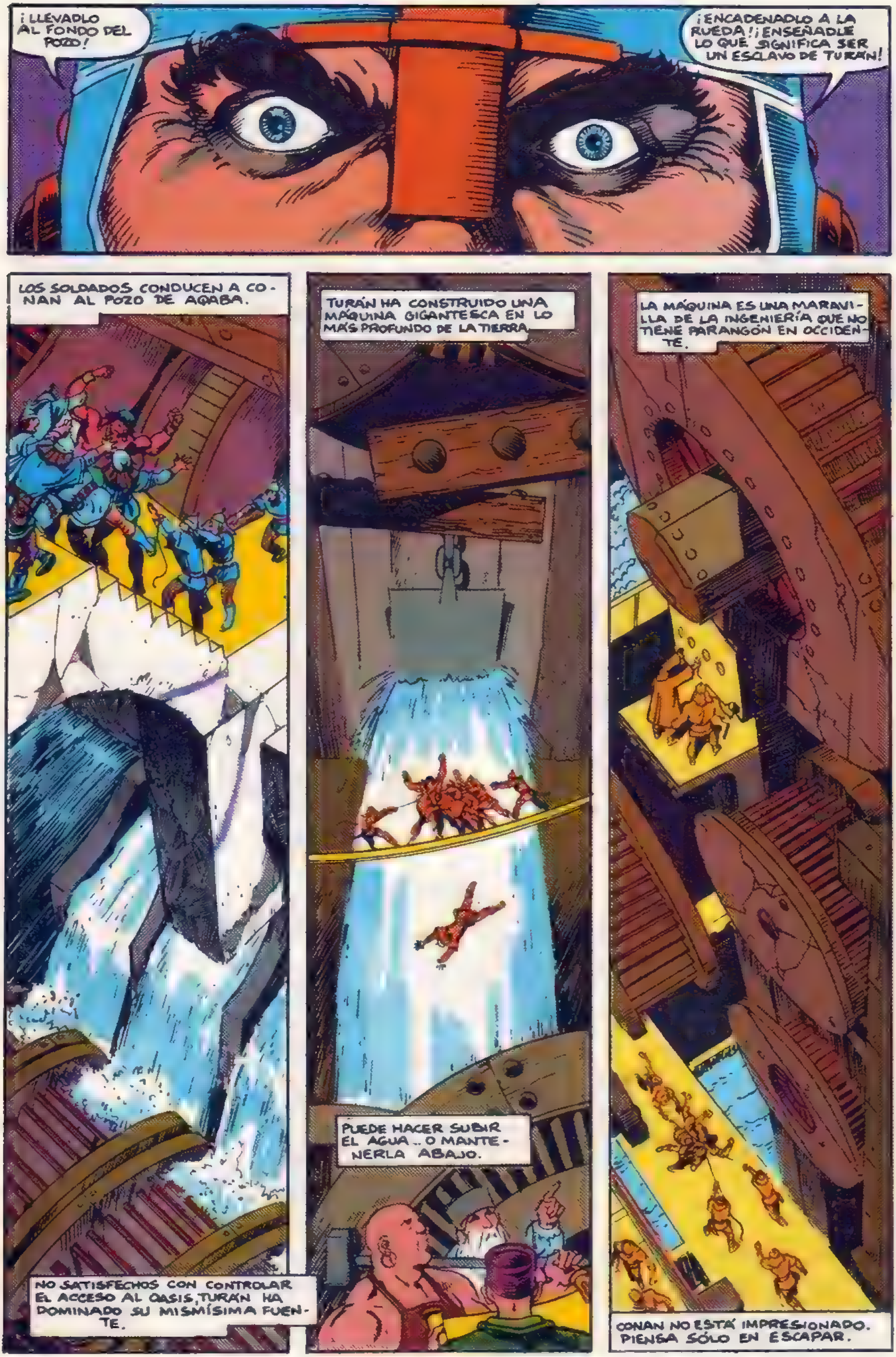
CONAN EL BARBARO nº 153. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. ISBN 84-395-0283-4
Copyright © 1988 Conan Properties Inc. Copyright © 1989 Planeta-De Agostini, S.A. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material de los comics-book USA Conan the Barbarian y sus personajes y características son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc. y se editan bajo licencia del mismo, por acuerdo con Promovip.
Imprime: Gaibon Grafic. Almirante Oquendo, 1-9. 08930-San Adrián del Besós (Barcelona). Depósito Legal M-2924-83. Distribuye RBA Promotora de Ediciones, S.A. C/. B, nº 11, sector B, Zona Franca. 08004-Barcelona. Teléfono (93) 336 33 63. Printed in Spain/Impreso en España.

NO HAY DUDA DE QUE LOS SOLDADOS INTENTAR REDUCIR A CONAN...
...Y PONER A TRABAJAR AL GIGANTESCO CIMMERIO COMO SI FUERA UNA BESTIA DE CARGA.
PERO CONAN NO ES ESCLAVO DE NADIE.
¡UNA PIEZA DE ORO A CADA HOMBRE QUE AYUDE A DERRIBAR AL BRUTO!
¡JURO POR CROM... QUE JAMÁS VIVIRÉIS PARA RECOGER ESA RECOMPENSA!
PERO SON DEMASIADOS PARA ÉL.

LENTA PERO SEGURAMENTE LOS SOLDADOS DERRIBAN A CONAN.
...SIN CONTROLARLO DEL TODO...
¡...Y SUFRIENDO MUCHAS PÉRDIDAS!
EL POZO DE AQABA. LOS TURANIOS HAN LOGRADO CONTENER EL AGUA DENTRO DE ESTE RECINTO FORTIFICADO.
FUERA DE SUS GRISES MUROS TODO ES POLVO.
TODAVÍA QUEDA AGUA PARA LAS CARAVANAS QUE PASAN POR EL OASIS... QUE PUEDEN CONSEGUIR AL PRECIO QUE DECIDA TURÁN.
EL CONTROL DEL POZO LE PERMITE A TURÁN DOMINAR COMPLETAMENTE LA REGIÓN, QUE ALEJA SU FRONTERA CADA VEZ MÁS AL SUR, ALIMENTANDO ASÍ SU ILIMITADO AFÁN DE EXPANSIÓN.

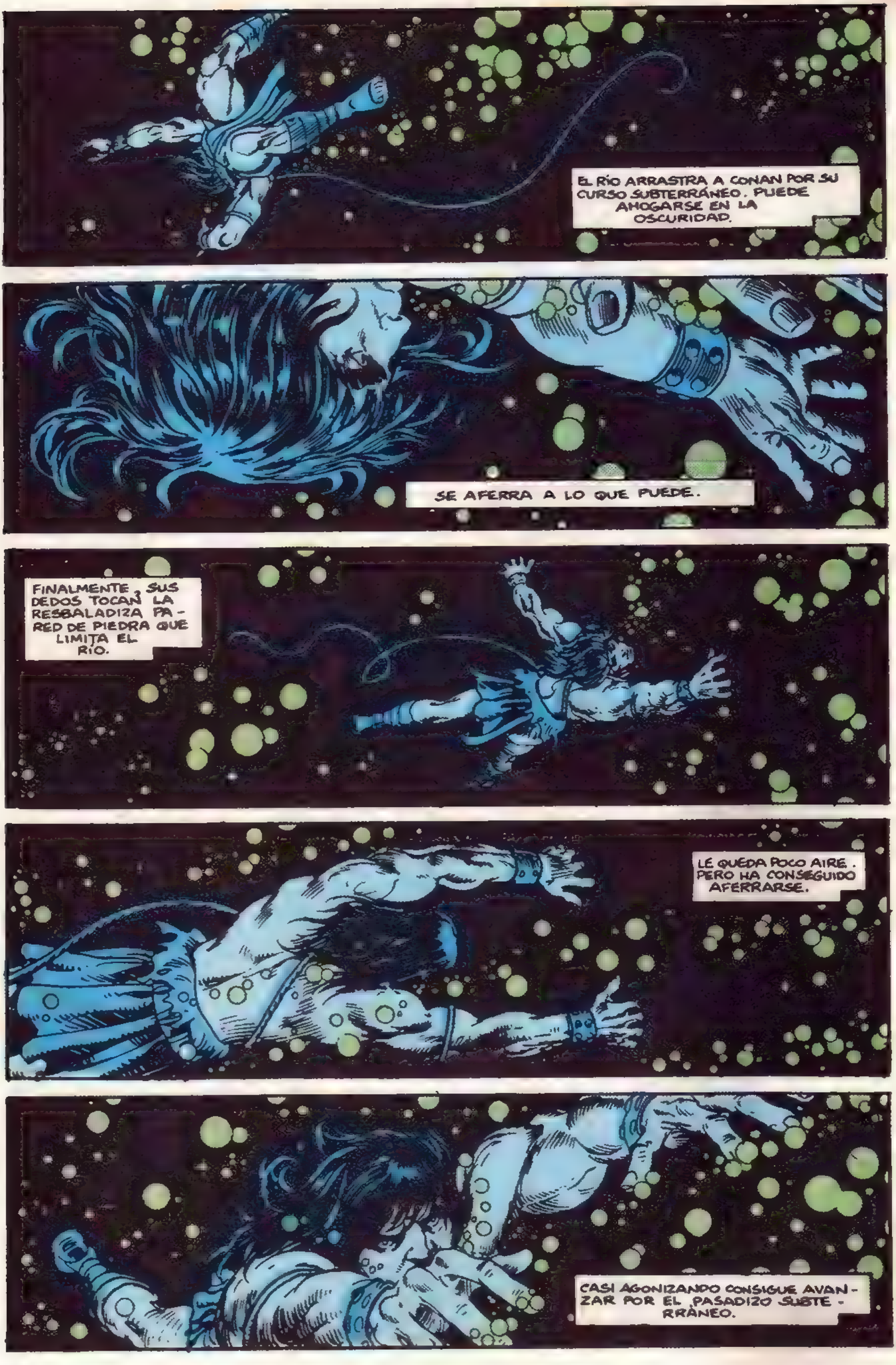


LOS SOLDADOS OBLIGAN A CONAN A ATRAVESAR LA PUERTA.
POR EL SAGRADO TARIM, ¿QUÉ PASA AQUÍ?
¡LO HEMOS COGIDO MERODEANDO POR AHÍ, CAPITÁN TYBOR!
¡BUENO, PONEDLE LAS ESPOSAS!
¡HAS TRAÍDO A UN SOLO HOMBRE, IMBÉCIL!
¡QUIERO VERLO HACIENDO FUERZA EN BIEN DEL IMPERIO CON ESOS ANCHOS HOMBROS DENTRO DE UNA HORA!
¡Y GRACIAS A LOS DIOSES QUE EL PRÍNCIPE YEZDIGERD ESTÁ PLANEANDO SUS CAMPAÑAS A MIL MILLAS DE ESTE LUGAR OLVIDADO PORQUE DE OTRO MODO NOS ARRANCARÍA LA PIEL POR ESA BUFONADA! ¡AHORA IROS!


¡LLEVADLO AL FONDO DEL POZO!
¡ENCADENADLO A LA RUEDA! ¡ENSEÑADLE LO QUE SIGNIFICA SER UN ESCLAVO DE TURÁN!
LOS SOLDADOS CONDUCEN A CONAN AL POZO DE AQABA.
NO SATISFECHOS CON CONTROLAR EL ACCESO AL OASIS, TURÁN HA DOMINADO SU MISMÍSIMA FUENTE.
TURÁN HA CONSTRUIDO UNA MÁQUINA GIGANTESCA EN LO MÁS PROFUNDO DE LA TIERRA.
PUEDE HACER SUBIR EL AGUA... O MANTENERLA ABAJO.
LA MÁQUINA ES UNA MARAVILLA DE LA INGENIERÍA QUE NO TIENE PARANGÓN EN OCCIDENTE.
CONAN NO ESTÁ IMPRESIONADO. PIENSA SÓLO EN ESCAPAR.

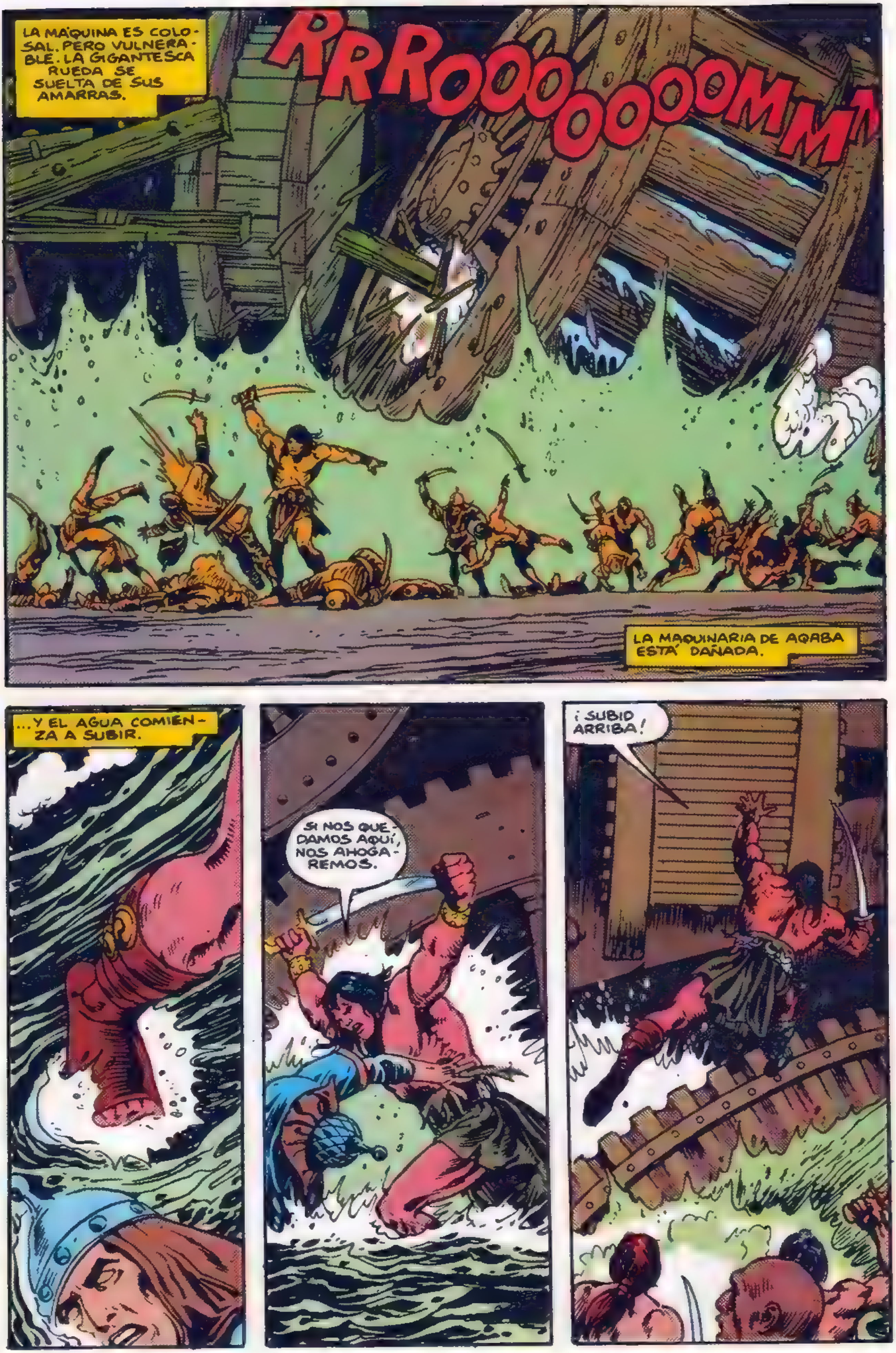
EN LA PARTE INFERIOR DEL POZO, UN INMENSO RÍO NEGRO ATRAVIESA EL DURO GRANITO EN DIRECCIÓN AL MAR DE VILAYET.
DOCENAS DE ESCLAVOS TRABAJAN EN LA GIGANTESCA RUEDA QUE SE METE EN EL RÍO. ES EL MOVIMIENTO CONSTANTE DE LA RUEDA EL QUE IMPIDE QUE EL AGUA INUNDE EL POZO.
TURÁN HA CONSTRUIDO SU IMPERIO GRACIAS AL TRABAJO DE HOMBRES COMO ESTOS, QUE TIENEN UNA VIDA MISERABLE DE TRABAJO INCESANTE. Y ESTÁN LLENOS DE ODIO HACIA SUS AMOS.
MIRAD LA RUEDA, ESCORIA... ES LO ÚLTIMO QUE VERÉIS JAMÁS.

¡PREFIERO MORIR ANTES QUE EMPUJAR VUESTRA MALDITA MÁQUINA!
¡CROM Y MITRA! ¡YO NO SOY UN ESCLAVO!
¡CUIDADO! ¡SE HA SOLTADO!
SPLOOSH!
EL RÍO SE LLEVA RÁPIDAMENTE A CONAN Y A LOS SOLDADOS Y LUEGO SE LOS TRAGA.
Y EN UNOS SEGUNDOS...
¡HAN DESAPARECIDO! SEGURO QUE ESTÁN MUERTOS ¡Y CON ÉL SE HA IDO NUESTRA PIEZA DE ORO!


EL RÍO ARRASTRA A CONAN POR SU CURSO SUBTERRÁNEO. PUEDE AHOGARSE EN LA OSCURIDAD.
SE AFERRA A LO QUE PUEDE.
FINALMENTE, SUS DEDOS TOCAN LA RESBALADIZA PA-RED DE PIEDRA QUE LIMITA EL RÍO.
LE QUEDA POCO AIRE. PERO HA CONSEGUIDO AFERRARSE.
CASI AGONIZANDO CONSIGUE AVAN-ZAR POR EL PASADIZO SUBTE-RRÁNEO.

¿QUÉ MIRÁIS?
¡REGRESAD AL TRABAJO! ¡EMPUJAD ESA RUEDA!
¡UHH!
¡VUESTRO RÍO NO ME VA A MATAR...
...Y VUESTRO EJÉRCITO NO ME ENCADENARÁ!
¡VAMOS, HIJOS DE MALA MADRE!
¡VAMOS A ELLO!

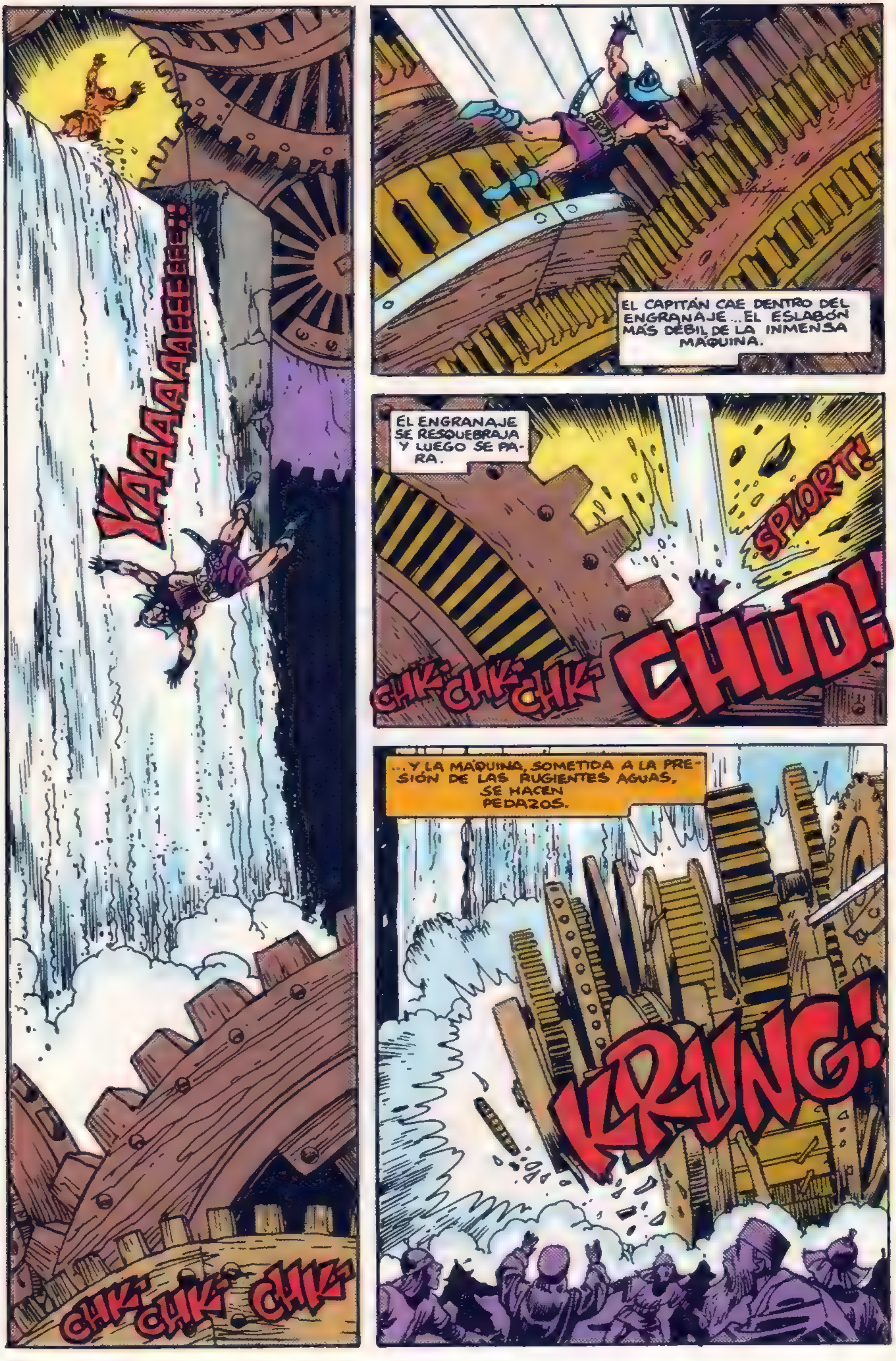
LA BREVE VICTORIA DE CONAN PRODUCE ALEGRÍA EN LOS ESCLAVOS.
¿NO QUERÉIS SER LIBRES...?
¡AQUÍ ESTÁ LA LLAVE DE VUESTRA LIBERTAD!
¡UNA VEZ LIBRES, LOS ESCLAVOS SE ABALANZAN SOBRE SUS VERDUGOS CON FRENESÍ!
¡VEREMOS CUÁNTO SOIS CAPACES DE LUCHAR!
¡...YA NO VOLVERÉIS A TRABAJAR EN ESA RUEDA!
SPKLAKK!


LA MÁQUINA ES COLOSAL, PERO VULNERABLE. LA GIGANTESCA RUEDA SE SUELTA DE SUS AMARRAS.
RRROOOOOOOOMMM
LA MAQUINARIA DE AQABA ESTÁ DAÑADA.
...Y EL AGUA COMIENZA A SUBIR.
SI NOS QUEDAMOS AQUÍ, NOS AHOGAREMOS.
¡SUBID ARRIBA!

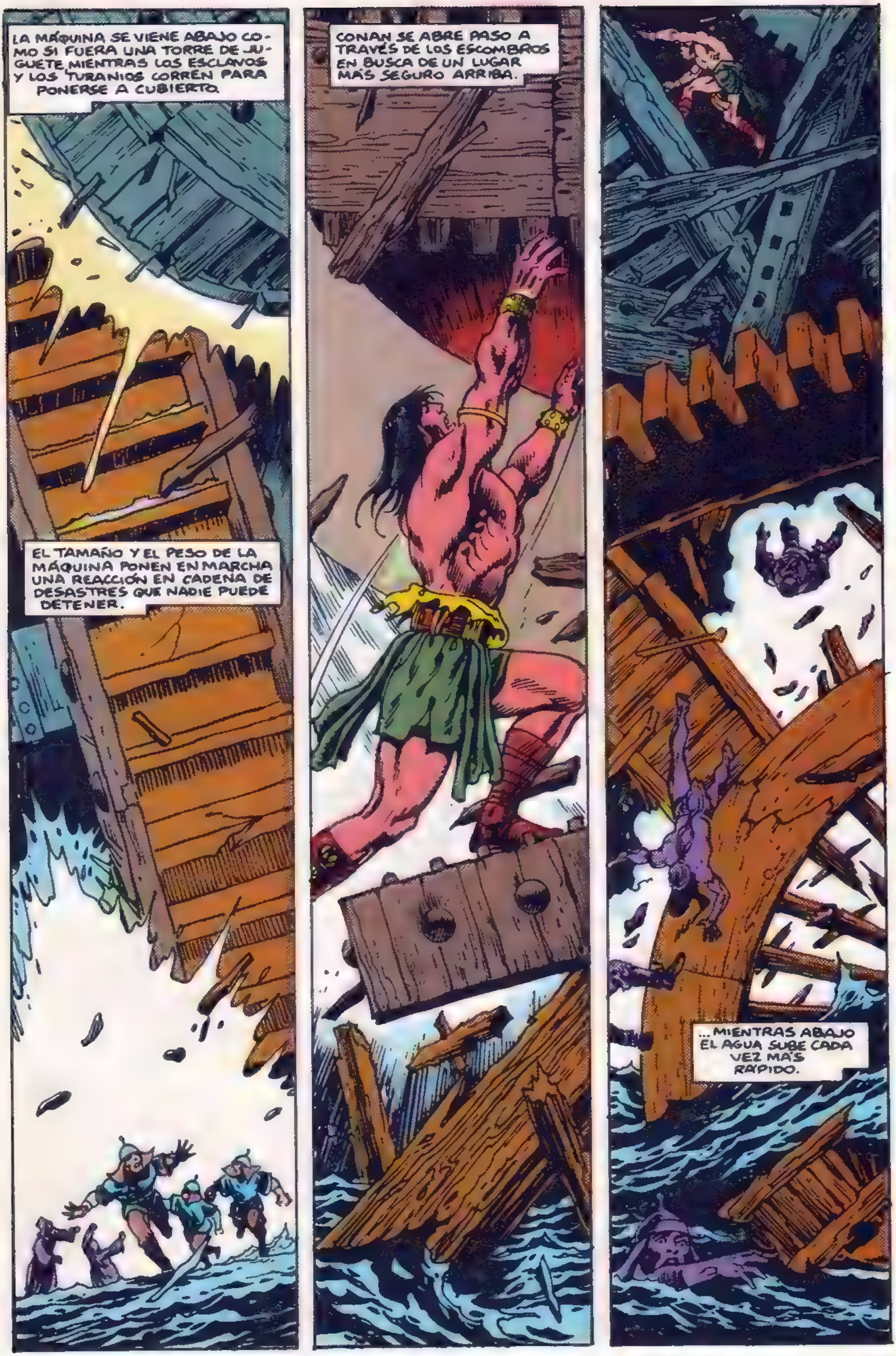
CONAN GUÍA A LOS HOMBRES HACIA ARRIBA.
¡MÁS SOLDADOS!
¡DETENEOS!
KREEEE RUUOO
EL AGUA QUE SE AGREGA LLENA EL POZO CON MÁS RAPIDEZ AÚN.

MIENTRAS TANTO, ARRIBA...
¿QUÉ ES ESE RUGIDO?
¡SI ALGO SE HA DAÑADO ALLÍ ABAJO LE ARRANCARÉ LA PIEL PERSONALMENTE AL RESPONSABLE!
!!
¡EL MALDITO BÁRBARO!
¡MORIRÁ DE UNA MUERTE LENTA Y DOLOROSA POR ESTO!
ABAJO, CONAN Y LOS ESCLAVOS SIGUEN LUCHANDO.
¡CONAN PRESIENTE QUE HABRÁ UN ÚLTIMO OBSTÁCULO PARA SU HUIDA!
¡EL CAPITÁN TURANIO!

A MEDIO CAMINO POR EL MURO, CONAN SE ENFRENTA A SU ENEMIGO.
¡PERO BUENO! ¿ES QUE UN SUCIO SALVAJE QUIERE LIBERAR A ESOS BELLACOS?
¡PRONTO QUERRÁS GUIAR A LOS KOZAKOS EN LA DESTRUCCIÓN DEL PALACIO DEL REY YILDIZ EN AGRAPHUR!
¡TU CABEZA SERÁ UN BONITO TROFEO, CERDO!
¡A VER SI LO CONSIGUES, CERDO TURANIO!
CONAN HA LUCHADO CON MUCHOS HOMBRES A LO LARGO DE SU VIDA. EL CAPITÁN TYBOR ES LO SUFICIENTEMENTE PELIGROSO COMO PARA COMPARARSE CON EL MÁS DURO.
A CONAN LE CUESTA MANTENER EL EQUILIBRIO EN LA CASCADA.
SI HACE UN SOLO MOVIMIENTO EN FALSO SE CAE.

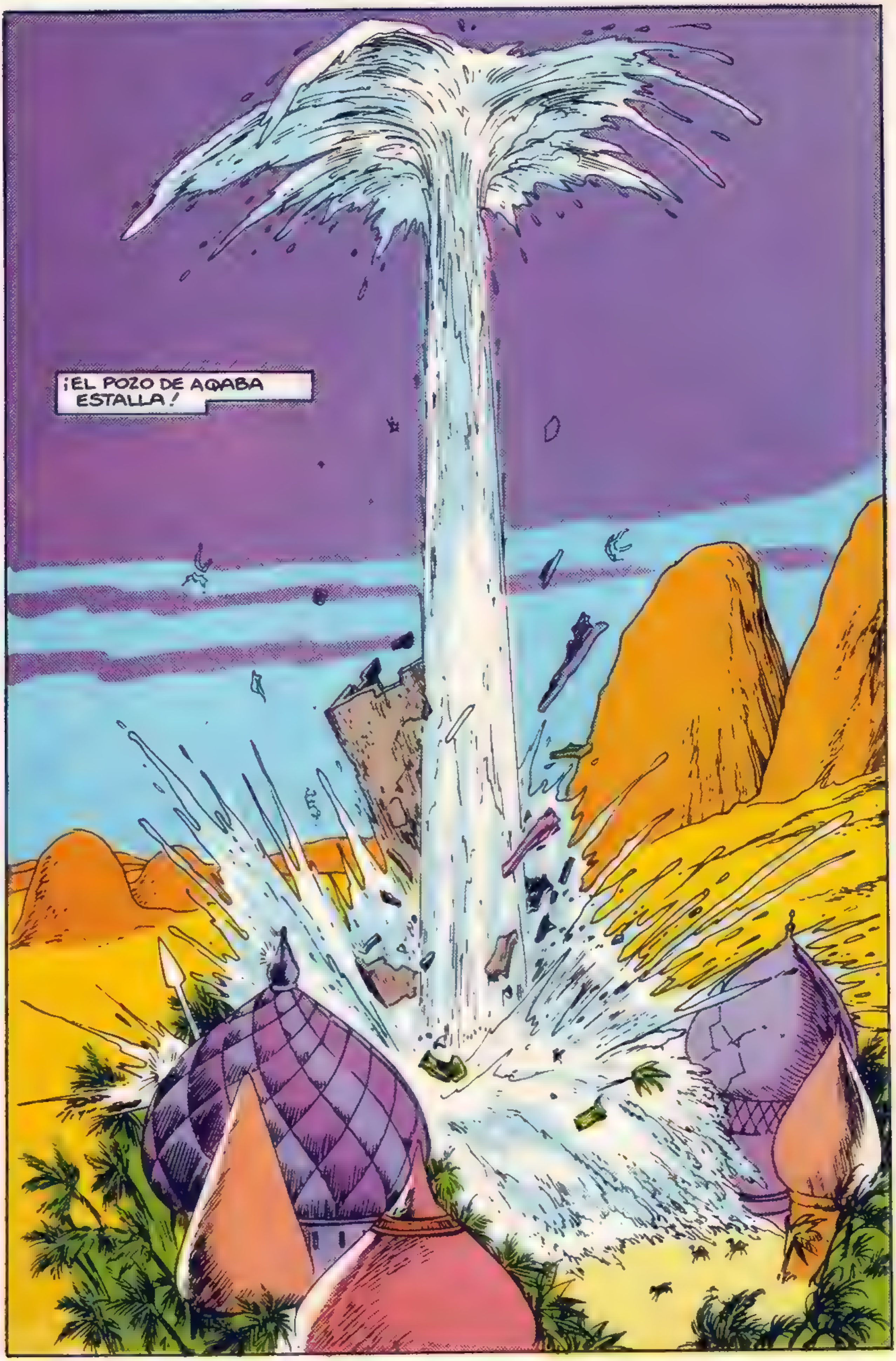


YAAAAAAAEEEEEEE!!
CHK CHK CHK
EL CAPITÁN CAE DENTRO DEL ENGRANAJE... EL ESLABÓN MÁS DÉBIL DE LA INMENSA MÁQUINA.
EL ENGRANAJE SE RESQUEBRAJA Y LUEGO SE PA-RA.
SPLORT!
CHK CHK CHK
CHUD!
...Y LA MÁQUINA, SOMETIDA A LA PRESIÓN DE LAS RUGIENTES AGUAS, SE HACEN PEDAZOS.
KRUNG!


LA MÁQUINA SE VIENE ABAJO COMO SI FUERA UNA TORRE DE JUGUETE MIENTRAS LOS ESCLAVOS Y LOS TURANIOS CORREN PARA PONERSE A CUBIERTO.
EL TAMAÑO Y EL PESO DE LA MÁQUINA PONEN EN MARCHA UNA REACCIÓN EN CADENA DE DESASTRES QUE NADIE PUEDE DETENER.
CONAN SE ABRE PASO A TRAVÉS DE LOS ESCOMBROS EN BUSCA DE UN LUGAR MÁS SEGURO ARRIBA.
...MIENTRAS ABAJO EL AGUA SUBE CADA VEZ MÁS RÁPIDO.

CONAN Y LOS EX-ESCLAVOS APENAS CONSIGUEN ESCAPAR DEL AGUA.
¡RÁPIDO! ¡LA PRESIÓN DEL AGUA ES CADA VEZ MAYOR!
KROOOM
EL AGUA QUE AVANZA AMENAZA CON AHOGARLOS A TODOS.
¡YA TE TENGO, HOMBRE!
UNOS POCOS ESCALONES MÁS...
...UNOS POCOS GUARDIAS...
...Y YA ESTÁN CASI EN LA PUERTA.

ESTÁN FUERA, PERO TODAVÍA NO ESTÁN A SALVO.
DETRÁS DE ELLOS, EL POZO CRUJE Y SE ESTREMECE.
¡EL EDIFICIO TIEMBLA!
CONAN APENAS CONSIGUE ELUDIR EL AGUA Y LOS ESCOMBROS. FINALMENTE...


¡EL POZO DE AQABA ESTALLA!

TURÁN YA NO PUEDE EVITAR LA CONTENIDA FURIA DEL RÍO.
POR TODAS PARTES EN EL RECINTO CAEN DEL CIELO LA MUERTE Y LA DESTRUCCIÓN ...
EN LA CONFUSIÓN...
...CONAN VE UNA POSIBILIDAD...
...Y LA APROVECHA
¡NECESITO ESE ANIMAL!
¡TRANQUILO! ¡TE SACARÉ DE AQUÍ!

CONAN SALE HUYENDO DEL RECINTO CON EL AGUA MOJÁNDOLE LOS TALONES...
¡POR CROM! ¡SOMOS LIBRES!
LAS BRILLANTES TORRES DE TURÁN SE HUNDEN EN EL AGUA.
EL CATACLISMO HA TERMINADO. LAS AGUAS VUELVEN A FLUIR LIBREMENTE.
LA NATURALEZA RECUPERA LO QUE ES SUYO DE MANOS DE LOS TIRANOS DEL ESTE.
TURÁN NO PUDO DOMINAR EL POZO... Y NO PUDO DOMAR A CONAN.
PRÓXIMO NÚMERO:
¡LA DAGA DE ZED!

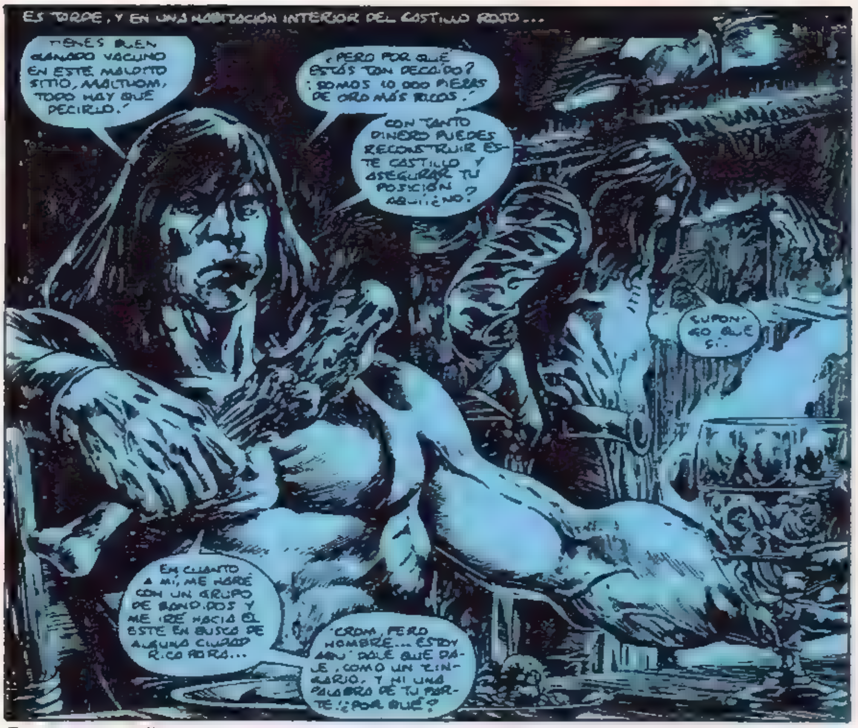
SEGUN LOS COMICS, LAS AVENTURAS DE CONAN DEBIERON TRANSCURRIR ASI ... (XXXIV)

"CAMINO DE ZAMBOULA"

Siguiendo el deambular de Conan por las ciudades del desierto en **"Los fantasmas del castillo rojo"** de la serie "La espada salvaje de Conan" y publicado dentro del nº 15 de "Super-Conan", segundo episodio, nos encontramos al bárbaro entrando en una ciudad sitiada por la guerra, donde sigue el rumor de la dispersión de los zuagiros y la posible muerte de su jefe. Intenta poner orden en algunos de los robos con saqueo, aunque lo rescatado pasa a engordar su vacía bolsa.

Hace pareja con la bella Zuleika, la sirviente de un mercader que acaba en las manos de los saqueadores, y ante la situación huye con ella de la ciudad. Llegan a las puertas de un bello castillo rojo y para entrar en el mismo y anunciarse, el bárbaro se hace llamar "Conan el degollador", primera vez que le oímos este título, tal vez para impresionar. El castillo lo gobierna un antiguo conocido de Conan de cuando prestaba sus servicios para la princesa de Khoraja, Yasmela, recientemente contado en estos comentarios. Malthon le explica la construcción y la historia del castillo. Sobre él pesa una maldición de cien guerreros kothios asesinados allí. Por aquel entonces la princesa de otro castillo cercano desapareció y la encuentran un gran parecido con Zuleika. Conan sigue pensando en negocios y de acuerdo con Malthon va a intentar vendérsela a sus vecinos del castillo de Khelrushan y parte hacia allí. Le ofrece al señor del castillo la princesa que, dice, está viva y regresa con trescientos hombres hasta las puertas del castillo rojo. Desde las murallas les enseñan a Zuleika y quedan asom-

El castillo rojo a la vista



Trato entre villanos

brados pensando que es la verdadera princesa Corma. Conan una vez dentro del castillo discute y pelea con Malthon sobre la parte que les corresponde en la operación pero Malthon al final no quiere perderla, pues dice que se ha enamorado de ella. Tienen un duelo y pelean, mientras un intrigante personaje del castillo vecino rapta a Zuleika y prende fuego a la fortaleza roja, entrando las fuerzas que acampaban a sus puertas y comienzan una matanza. Conan y Malthon suspenden su pelea e intentan perseguir al raptor de la chica, lo que lleva a Conan a los sótanos del castillo rojo hasta una siniestra cámara que, llena de esqueletos, causa una gran impresión al bárbaro. Este era el secreto de la matanza antes mencionada. En la pelea a espada con Mordek, que es el nombre del secuestrador, al herirle y producirle sangre, esta cae sobre los esqueletos y se produce una resurección de ellos, tomando vida y caminando hacia el exterior en una tétrica procesión. Allí toman parte en la batalla contra los invasores del castillo rojo.

El secreto del castillo rojo

Final feliz

Una vez ganada la misma, los esqueletos se desmoronan. Llega al Castillo Rojo el verdadero padre de Corma y nuestra Zuleika resulta ser la verdadera princesa raptada en su infancia, prometiéndose a Malthon. Conan se queda a la boda, pero sigue impaciente en partir hacia Zamboula.

Cronológicamente, la continuación de esta aventura podría ser **"La sangre de los dioses"**, episodio nº 3 de "La espada salvaje de Conan" recientemente reeditado por Forum y del cual, al estar tan reciente en la memoria de todos, vamos a realizar un corto resumen.

Conan, del que se sigue hablando, fue jefe de los zuagires y estos se encuentran ahora dispersos, tiene puesto precio a su cabeza, aunque se duda que él esté vivo. Varios son los que andan en busca de Alwazir un antiguo amigo de Conan que se ha hecho rico y famoso, suponiéndose vive escondido en unas montañas haciendo la vida de un profeta olvidado. Conan, para intentar salvarlo, lo busca desesperadamente por los lindantes desiertos a Zamboula, hasta que llega al pie de unas montañas donde se supone habita. Allí lo encuentra como un loco ermitaño que no le reconoce, peleando con él. Frente a los bandidos del desierto que van en busca de Alwazir, Conan se alía con un nuevo amigo, que le engaña, y tiene que darle muerte. Al final Alwazir recobra la memoria y dice que en su locura tiró las gemas que buscaban al mar de Vilayet. El bárbaro prosigue su viaje hacia Zamboula, a donde va a llegar en el próximo episodio.

M. Ayuso

Buscando a Alwazir

CHARLES SANTINO GUIÓN • VAL SEMEIKS LÁPICES • ALFREDO ALCALÁ TINTA • GEORGE ROUSSOS COLOR • JOSÉLUIS ROTULACIÓN • CÉSAR MORALES TRADUCCIÓN • MARIANO AYUSO COORDINACIÓN

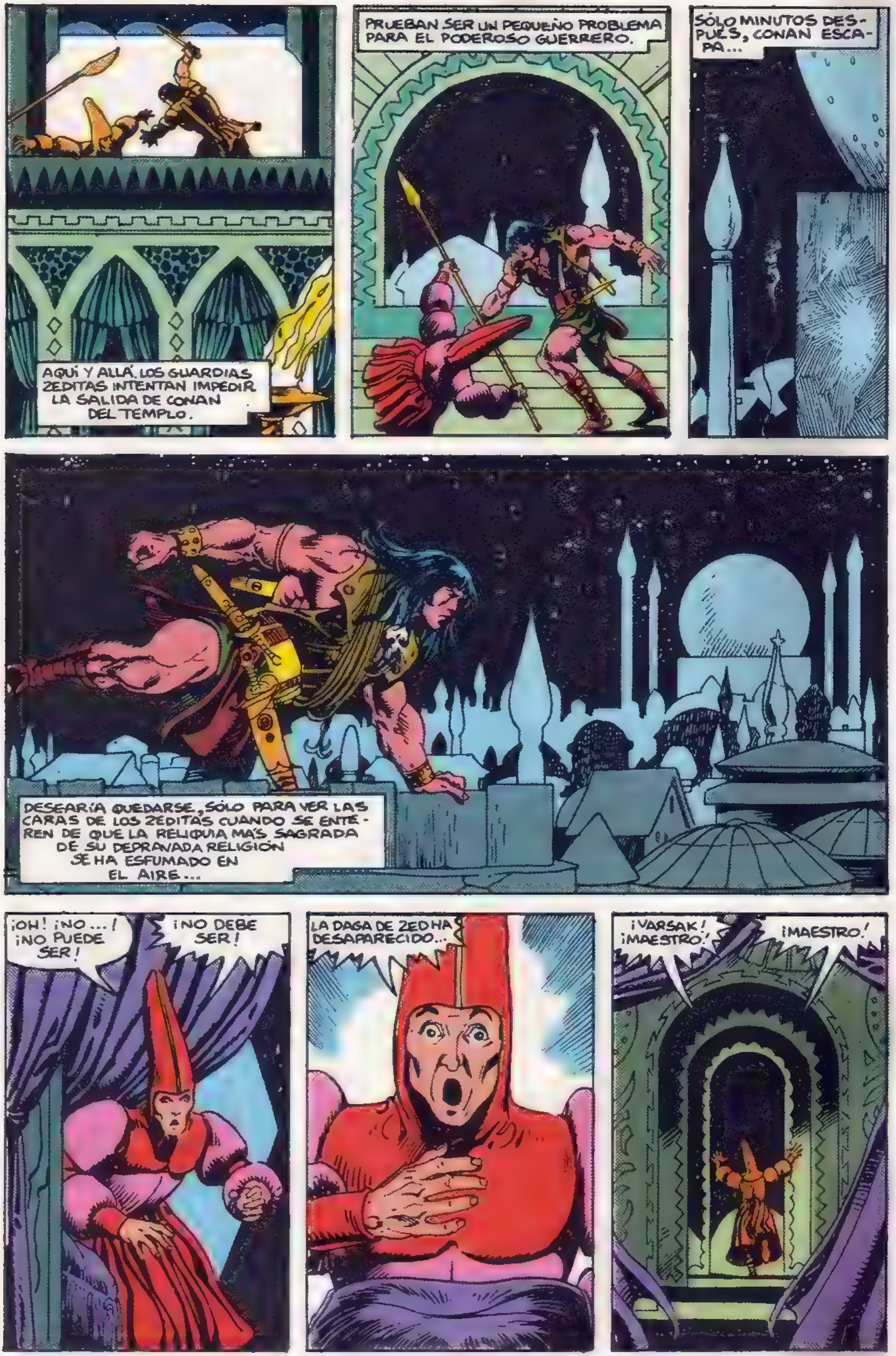
Este episodio corresponde al número 216 de la serie original norteamericana.

ESCANEADO POR HLUOTWIG (CRG).

CONAN EL BARBARO nº 154. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S.A. Aribau, 185 08021-Barcelona ISBN 84-395-0283-4.
Copyright © 1988 Conan Properties Inc Copyright © 1989 Planeta-De Agostini, S A Reservados todos los derechos Este número comprende el material de los comics-book USA Conan the Barbarian y sus personajes y características son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc y se editan bajo licencia del mismo, por acuerdo con Promovip
Imprime Gaiban Grafic. Almirante Oquendo, 1-9 08930-San Adrián del Besós (Barcelona) Depósito Legal M-2924-83 Distribuye RBA Promotora de Ediciones, S A C/ B, nº 11, sector B, Zona Franca 08004-Barcelona Telefono (93) 336 33 63. Printed in Spain/Impreso en España

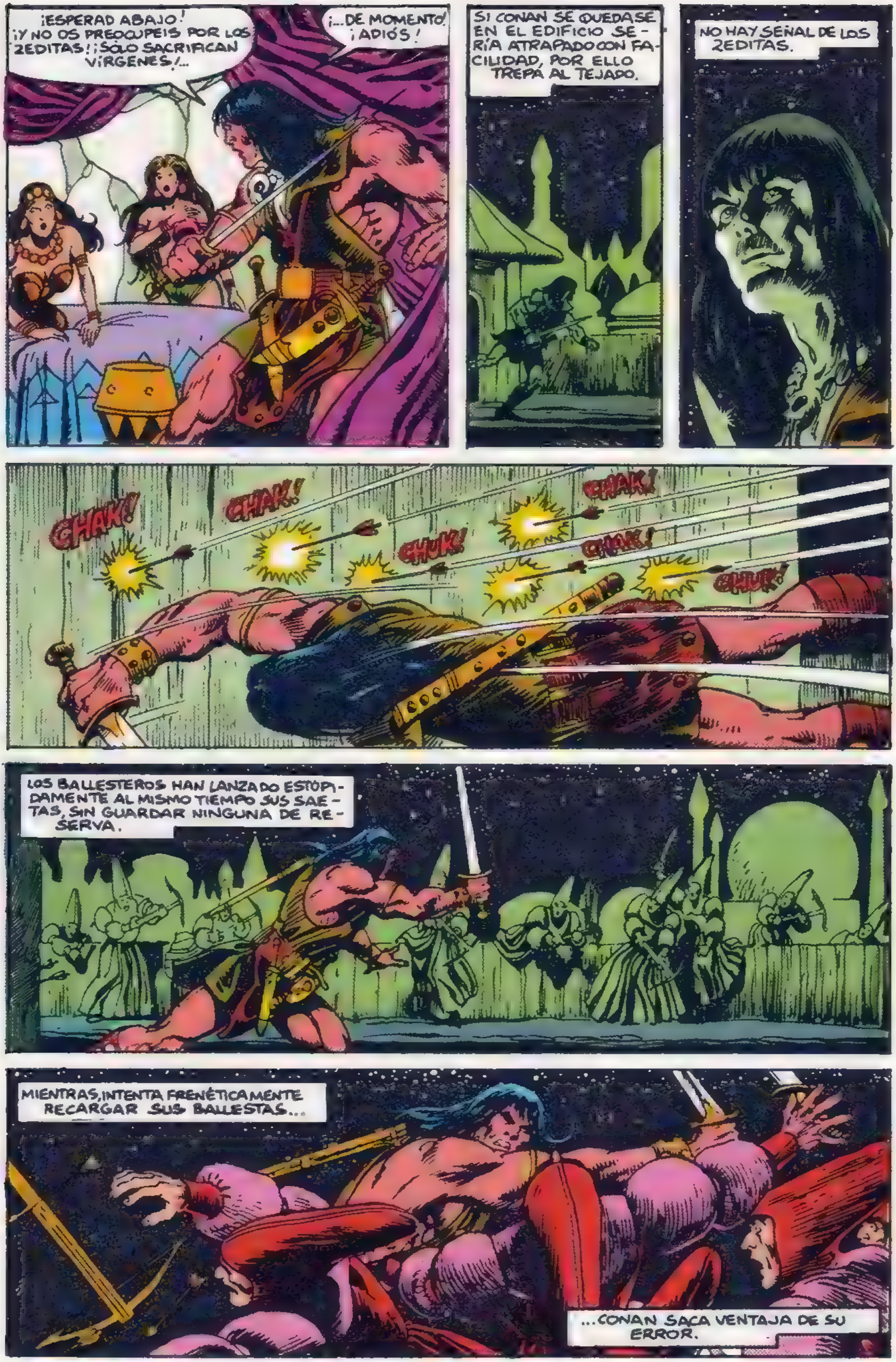
DE REPENTE, UNA MUJER GRITA DE TERROR...
EEEEEEEE
UN GRITO BRUTALMENTE CORTADO.
CERCA, EN LA CÁMARA DE SACRIFICIOS DEL TEMPLO, BARSAK, EL SUMO SACERDOTE HABLA.
¡CONTEMPLAD, LA DAGA DE ZED!
MIRAD A LA VIRGEN CUYA SANGRE HA SIDO VERTIDA EN EL NOMBRE DE ZED.
¡SOMOS UNO CON ZED CUANDO MATAMOS EN SU NOMBRE!
¡SOMOS UNO CON ZED!
¡SOMOS UNO CON ZED!

CONAN LLEGA TARDE...
VE SIN PODER HACER NADA LA VIDA DE LA JOVEN ESCAPÁNDOSE DE SU CUERPO PÁLIDO.
PIENSA EN LA IRONÍA: LO LLAMAN BÁRBARO...
...MIENTRAS ESTOS HOMBRES SON CONSIDERADOS CIVILIZADOS.
DAGA DE ZED... INSTRUMENTO DE NUESTRO OSCURO SEÑOR... HAS MATADO DE NUEVO PARA QUE PODAMOS VIVIR.
LA CEREMONIA HA TERMINADO. IROS CON EL FUEGO DE ZED EN VUESTROS CORAZONES.
LA DAGA ES DE ORO PURO.
UN ZEDITA DEVUELVE LA DAGA A SU LUGAR DE DESCANSO.
UN PRECIO ADECUADO POR UNA NOCHE DE TRABAJO Y ADEMÁS ES UNA BUENA ARMA.


AQUÍ Y ALLÁ, LOS GUARDIAS ZEDITAS INTENTAN IMPEDIR LA SALIDA DE CONAN DEL TEMPLO.
PRUEBAN SER UN PEQUEÑO PROBLEMA PARA EL PODEROSO GUERRERO.
SÓLO MINUTOS DESPUÉS, CONAN ESCAPA...
DESEARÍA QUEDARSE, SÓLO PARA VER LAS CARAS DE LOS ZEDITAS CUANDO SE ENTEREN DE QUE LA RELIQUIA MÁS SAGRADA DE SU DEPRAVADA RELIGIÓN SE HA ESFUMADO EN EL AIRE...
¡OH! ¡NO...! ¡NO PUEDE SER!
¡NO DEBE SER!
LA DAGA DE ZED HA DESAPARECIDO...
¡VARSAK! ¡MAESTRO!
¡MAESTRO!

¡¿QUÉ?!
¿HABÉIS PERDIDO LA DAGA?
¡ENCONTRADLA ENSEGUIDA! ¡IROS TODOS!
ESTÁ ESCRITO: "SIN LA DAGA, EL TEMPLO ESTÁ CONDENADO"
MIENTRAS TANTO, CONAN REGRESA A LO ALOJAMIENTO PARA UNA NOCHE DE FIESTA.
¡MIRA, SHELEENA, ES CONAN!
¡YUJUUU! ¡CONAN! ¡AQUÍ MISMO!
¡CÓMPRANOS BEBIDA, GUAPO!
¡OHHH! ¡GRACIAS, CONAN!
¡VÁMONOS ARRIBA Y NOS CUENTAS TODO SOBRE TUS AVENTURAS!
¡ESTUPENDA IDEA!

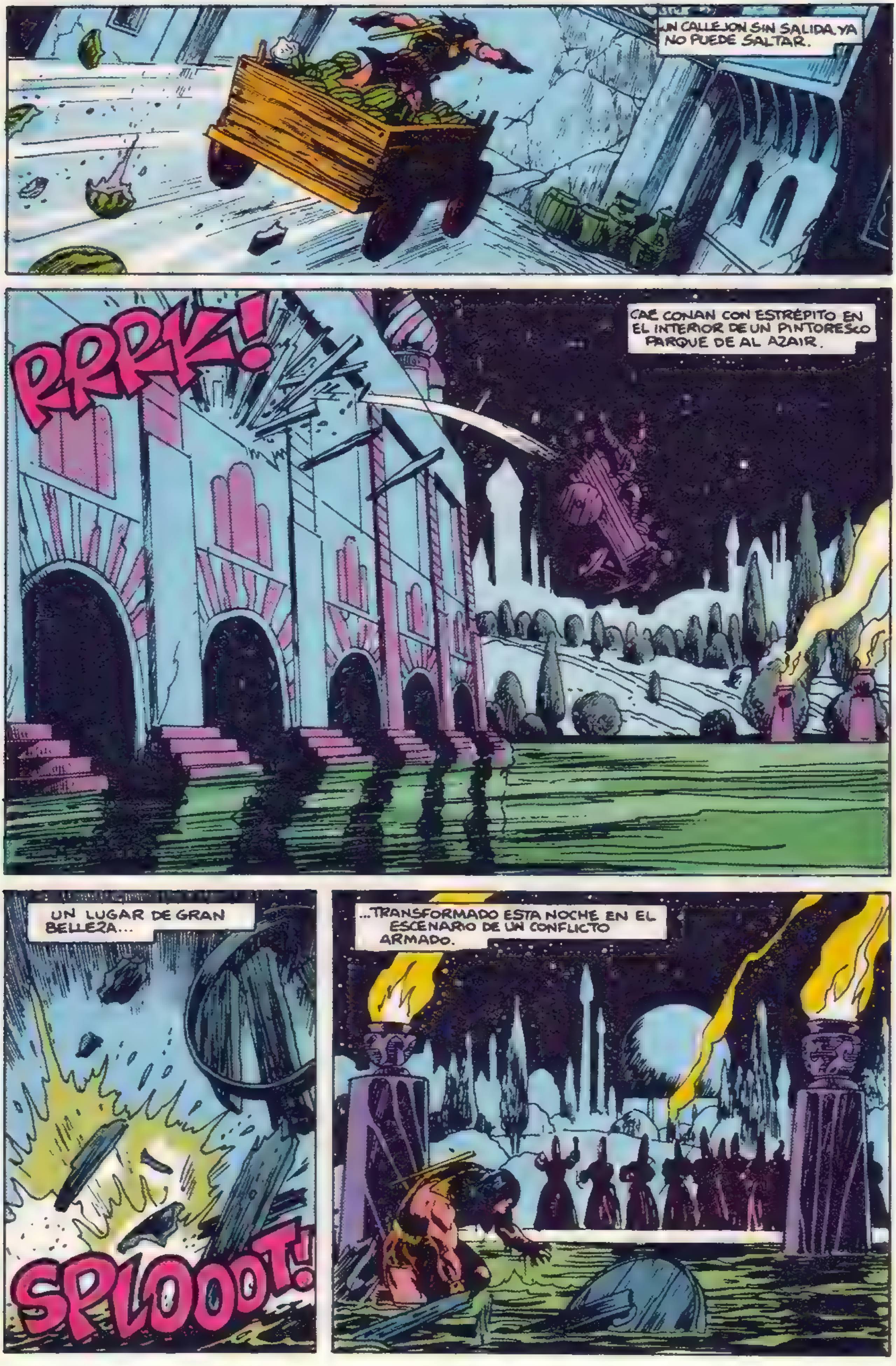
PRONTO...
¡ENCONTRÉ ESTA MENTIRA ESTA NOCHE EN EL TEMPLO DE ZED!
¿ENTRASTE EN EL TEMPLO? ¿NO ESTABAS ASUSTADO?
¡LOS CIMMERIOS NO TEMEN A NADA!
¡TRÁELA AQUÍ, CONAN, DÉJAME TOCARLA!
POR SUPUESTO... ¿QUÉ ES ESE RUIDO?
¡SANGRE DE CROM! ¡ASESINOS ZEDITAS! ¿CÓMO ME HABRÁN ENCONTRADO?
¡AHÍ ESTÁ!
¡MATAD AL BLASFEMO!
¡COGED LA DAGA DE ZED!
"¡ME HAN RASTREADO CON UN PERRO!"


¡ESPERAD ABAJO! ¡Y NO OS PREOCUPÉIS POR LOS ZEDITAS! ¡SÓLO SACRIFICAN VÍRGENES!...
¡...DE MOMENTO! ¡ADIÓS!
SI CONAN SE QUEDASE EN EL EDIFICIO SERÍA ATRAPADO CON FACILIDAD, POR ELLO TREPA AL TEJADO.
NO HAY SEÑAL DE LOS ZEDITAS.
CHAK!
CHAK!
CHAK!
CHUK!
CHAK!
CHUK!
LOS BALLESTEROS HAN LANZADO ESTÚPIDAMENTE AL MISMO TIEMPO SUS SAETAS, SIN GUARDAR NINGUNA DE RESERVA.
MIENTRAS, INTENTA FRENÉTICAMENTE RECARGAR SUS BALLESTAS...
...CONAN SACA VENTAJA DE SU ERROR.

COMO AVISPAS RABIOSAS SALIENDO DE SUS NIDOS, LOS ZEDITAS SURGEN POR TODAS PARTES.
¿ME QUERÉIS?
¡ENTONCES VENID Y COGEDME!
¡PRUEBA EL ACERO, ZEDITA!
¡MATAD AL LADRÓN!
¡EL SEÑOR OSCURO LO ORDENA!
¡SUS ADORADORES OBEDECEN!

KRK!
¡CROM!
EL CARRO INICIA UNA SALVAJE CARRERA POR LAS CALLES CUESTA ABAJO.

¡YA HE AGUANTADO BASTANTE VUESTROS ESTÚPIDOS SOMBREROS!
¡VEAMOS COMO TE SIENTA UNO DE ESTOS!
¡GLUMPFF!
LAS CALLES SE LLENAN CON LOS FANÁTICOS ASESINOS.
¡AHÍ ESTÁ!
¡TIENE LA DAGA! ¡PUEDO VERLA!
CONAN COLOCA AL ZEDITA EN POSICIÓN Y...
BMM!
¡MITRA!


UN CALLEJON SIN SALIDA YA NO PUEDE SALTAR.
RRRK!
CAE CONAN CON ESTRÉPITO EN EL INTERIOR DE UN PINTORESCO PARQUE DE AL AZAIR.
UN LUGAR DE GRAN BELLEZA...
SPLOOOT!
...TRANSFORMADO ESTA NOCHE EN EL ESCENARIO DE UN CONFLICTO ARMADO.

ESTA VEZ LOS ZEDITAS DISPARAN SUS BALLESTAS UNA DETRÁS DE OTRA PARA MANTENER A CONAN BAJO UNA CONSTANTE DESCARGA.
PRONTO LE RODEARÁN Y ATRAPARÁN.
SPAK!
SPK!
LOS BRASEROS LE DAN A CONAN UNA IDEA...
USARÁ EL ACEITE ARDIENDO COMO UN ARMA.
HE AQUÍ UNA FORMA DE LIQUIDAR MUCHOS ZE-DITAS...
...CON UN GOLPE AUDAZ!

¡ESTÁ CIUDAD ESTÁ LLENA DE CHACALES ZEDITAS!
¡UGH!
¡FUERA DE MI CAMINO, LOCOS!...
¡...O SUFRIRÉIS LAS CONSECUENCIAS!
ESTÁ TREPANDO EL MURO... BALLESTEROS, ¡DERRIBADLE!
SÓLO UNA SAETA EN-CUENTRA SU BLANCO.
SPAC
CONAN APENAS LO SIENTE.
LAS BALLESTAS ZEDITAS SON DÉBILES COMPARADAS CON LAS MÁS MOR-TALES USADAS EN EL OESTE.
EL LIGERO CUERO SOBRE LOS HOMBROS DE CONAN ROMPE EL FILO DE LA MADERA, LA HERIDA ES POCO PROFUNDA.
SE LA ARRANCA. SÓLO ENTONCES DUELE Y HAY POCA SANGRE.
DELANTE TIENE MAYORES PRO-BLEMAS CON LOS QUE TRA-TAR.

EL PERRO HA ENCONTRADO DE NUEVO A CONAN...
¡HUYES SIN ESPERANZAS, FORASTERO!
¡LA DAGA DE ZED NO PUEDE SER PROFANADA POR SUCIOS BÁRBAROS!
RRRRRRR
¡VAMOS! ¡MATA!
LA BESTIA ES ENORME...
...E INCREÍBLEMENTE PODEROSA.
CONAN DEBE MANTENER LOS COLMILLOS LEJOS DE SU GARGANTA A TODA COSTA.
EL PERRO SE ABALANZA.
CONAN LO BLOQUEA.
¡HE LUCHADO CON BESTIAS MAYORES QUE TÚ!...
...Y LAS HE DEJADO A TODAS MUERTAS SOBRE SUS HUELLAS!
RUEDAN SALVAJEMENTE MIENTRAS CONAN LUCHA POR LIBERAR SU MANO SUPERIOR.

FURIOSOS PUÑETAZOS CONTRA LA CABEZA DEL PERRO...
...PERMITEN A CONAN FORZAR SUS MANDÍBULAS...
...MÁS ALLÁ DEL PUNTO DE RUPTURA.
KRAK
LOS HUESOS CRUJEN COMO MADERA SECA.
LA GRAN BESTIA QUEDA QUIETA...
¿DÓNDE ESTÁ TU AMO AHORA?
¡REZA A TU DIOS SIN ALMA, NORTEÑO!
¡PREPÁRATE A MORIR!
EL BALLESTERO VACILA.
SPOK
¡ERES MUY LENTO, ADIESTRADOR!
EL SONIDO DE LA BATALLA ATRAE TODAVÍA MÁS ZEDITAS.

CONAN DISPARA LA BALLESTA
LA RECARGA.
¡SUS ENEMIGOS ESTÁN CADA VEZ MÁS CERCA!
...HASTA QUE EL ARMA QUEDA INÚTIL...
¡DADME UNA ESPADA EN TODO MOMENTO!
RAK
¿CUÁNTOS DE VOSOTROS HAY AQUÍ...? ¿CIEN...? ¿MIL...?
¡NO IMPORTA! ¡SI LO DESEÁIS, OS MATARÉ A TODOS!
RRROO
CONAN CORRE HACIA EL OTRO EXTREMO DE LA CALLE...
...¡Y SE ENCUENTRA DE VUELTA AL MÍTICO TEMPLO DE ZED!

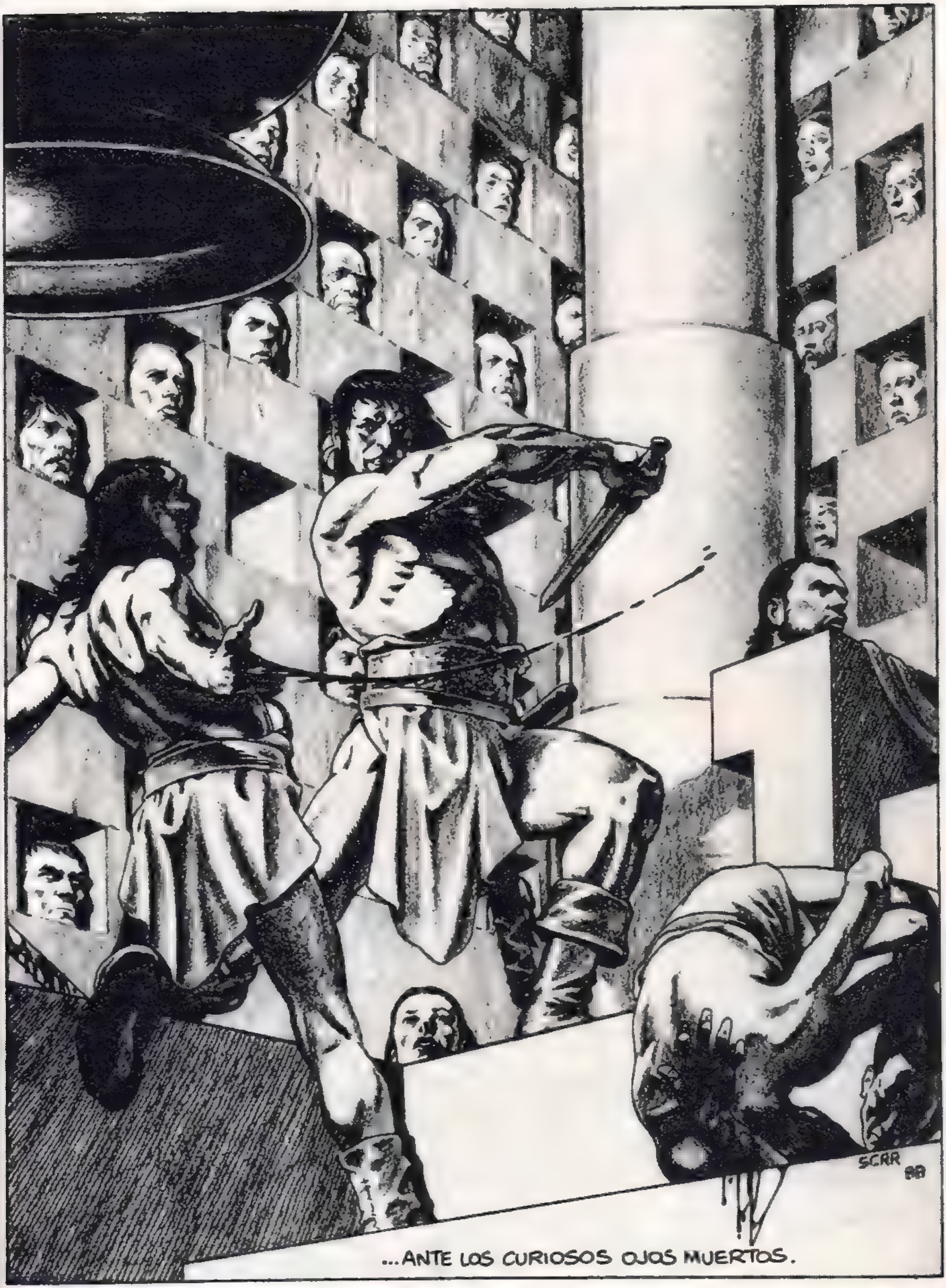
DE ALGÚN MODO, CONAN SABE QUE TODO DEBE TERMINAR AQUÍ.
CHOM
LO SIENTE.
¿QUÉ MEJOR LUGAR PARA USAR LA DAGA DE ZED?
CONAN SIGUE SU CAMINO A TRAVÉS DE LOS TORTUOSOS PASILLOS.
Y ENTONCES...
¡LA DAGA DE ZED RETORNA PARA COMPLETAR SU DESTINO! ¡EL LADRÓN RETORNA PARA RECIBIR SU CASTIGO!
EL CÍRCULO CONTINÚA.
¡DEBES MORIR POR LA GLORIA DE ZED! ¡RÍNDETE, ZED TE GARANTIZA UNA MUERTE PIADOSA!
¡EL PODEROSO CROM NUNCA OYÓ HABLAR DE ZED!
¡HOY ES EL DÍA DE TU MUERTE!

¡HAS SELLADO TU DESTINO!; SERVIDORES, CORTADLO EN PEDAZOS!
LOS HOMBRES DE VARSAK INTENTAN CAPTURAR A CONAN.
ESTÁ PREPARADO. SE DEJA CAER POR DEBAJO DE LA TRAYECTORIA DE LA MAZA.
RRING
¡OH, NO...!
FOOM!
CONAN AÑADE ACEITE AL FUEGO EXTENDIDO RÁPIDAMENTE.

LAS LLAMAS ENGULLEN EL TEMPLO.
NO HABRÁ PAZ PARA CONAN HASTA QUE VARSAK O ÉL, O AMBOS CAIGAN MUERTOS.
PERO PRIMERO CONAN DEBE DERROTAR AL RESTANTE GUARDAESPALDAS DE VARSAK.
CADA BALANCEO DE LA MAZA DEJA AL ZEDITA ABIERTO ANTE LOS CONTRAGOLPES DE CONAN.
PERSIGUIENDO A VARSAK, CONAN DIRIGE A SU OPONENTE HACIA LO MÁS ALTO DEL TEMPLO...
...ESPERANDO EL MOMENTO JUSTO...
...DE CONDUCIR LA DAGA A SU META.
¡VARSAK! ¡VOY POR TI!

CONAN ACORRALA A VARSAK EN LA CÁMARA DE SACRIFICIOS.
¡HAS ROBADO LA DAGA DE ZED, BÁRBARO! ¡HAS TRAÍDO LA CONDENACIÓN A ESTE TEMPLO!
¡YA NO HAY SITIO PARA CORRER, SACERDOTE.
¡DEVUELVE LA DAGA! ¡ZED NECESITA SANGRE!
HA TERMINADO. HAS ASESINADO A TU ÚLTIMA CHICA INOCENTE.
¡DEVUELVE LA DAGA! ¡DEVUELVE LA DAGA DE ZED!
¡AQUÍ ESTÁ TU DAGA, SACERDOTE!

ZED ORDENA...
GAAKK!
¡DILE A ZED QUE TE ENCONTRASTE CON CONAN DE CIMMERIA!
"DILE QUE ESO TE COSTÓ LA VIDA"
LA DAGA TODAVÍA TIENE VALOR.
DIOSES Y SACERDOTES VIENEN Y SE VAN... ¡PERO EL ORO ES SIEMPRE ORO!
CONAN SE VA DEL TEMPLO EN LLAMAS.
LA GENTE DE AL AZAIR TIENE MUCHO QUE AGRADECER. EL EXTRANJERO DEL NORTE HA PURGADO A LA CIUDAD DEL DEGENERADO VARSAK Y SU SANGRIENTO CULTO ZEDITA.
EL RECUERDO DE LA BATALLA SE ESFUMA DE LA MENTE DE CONAN AL IGUAL QUE SE ALEJAN DEL TEMPLO LOS RESCOLDOS Y EL HUMO.
ASUNTOS MÁS AGRADABLES REQUIEREN SU ATENCIÓN ESTA NOCHE...
Próximo número: ¡Bajo la ciudad de las Sombras!


...ANTE LOS CURIOSOS OJOS MUERTOS.
SCRR 88

SEGUN LOS COMICS, LAS AVENTURAS DE CONAN DEBIERON TRANSCURRIR ASI ...

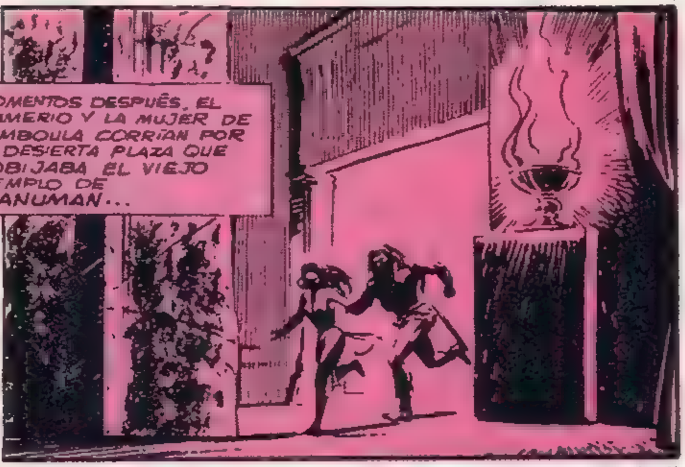
(XXXV)

ZAMBOULA, CIUDAD PELIGROSA

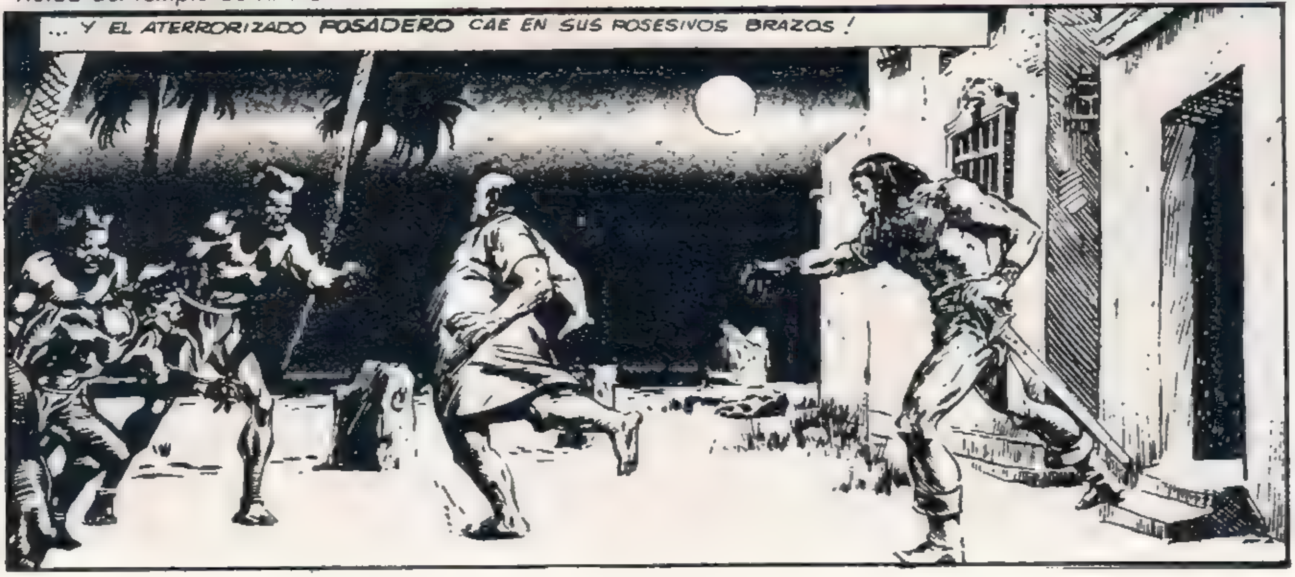
"Sombras en Zamboula"

En la historia de "**Sombras en Zamboula**", uno de los pocos episodios dibujados por Neil Adams para el personaje de Conan, publicado en el nº 1 de las dos ediciones de "La espada salvaje de Conan", el bárbaro efectivamente ha llegado por fin a la ciudad de Zamboula, meta desde hace tiempo en su deambular por el desierto. Cruza por un mercadillo de la ciudad conocido como "El bazar de las espadas", y es advertido, como forastero, del peligro que corre si va a parar a la casa de Aram Baksh de donde no ha vuelto a salir nadie que allí hubiese entrado. Basta que le digan eso para que visite la citada taberna y pida habitación para pasar la noche. Se cierra en ella e intenta descansar, pero siempre con un ojo abierto. Un gigantesco personaje negro con cabellos peinados en forma de cuernos espinosos y afilados dientes, entra en la habitación y Conan lo abate con su espada. Por todos estos datos adivina que es uno de los esclavos negros de Darfar, que practican el canibalismo. La taberna de Aram Baksh les provee de víctimas y alimentos a estos hombres. Ahí está el principal secreto de cuanto pasa allí. Al salir al exterior ve como un grupo de estos caníbales arrastran a una joven a quien libera Conan eliminando a todos con su espada. Ella le cuenta su complicada historia, que está al servicio de Totrasmek, sumo sacerdote del dios Hanuman, y que ha huído del templo por un amante que tiene. Por otro lado, los esclavos caníbales andan buscando al

"Huida del templo de HANUMAN"



"La cena de los caníbales"



"El rescate de la torre"

"La reina de Khorala prisionera"

gigantesco guerrero bárbaro que les habían prometido para aquella noche. Conan y la chica se encuentran por la calle al amante de ella en un estado de locura. En un duelo con él, Conan lo inmoviliza y, a petición de ella, lo deja atado con un cinturón. LLegan al Santuario de Hanuman donde ella le lleva y presidiendo el altar hay una enorme figura tallada en forma de simio que es el dios Hanuman a quien adoran. Cuando le está enseñando la esclava Zabibi los pasadizos del templo, es arrebatada por el hercúleo negro Baal-Pteor, servidor del sumo sacerdote. Baal-Pteor con una bola mágica le hace ver visiones haciendo luchar a Conan contra varias fieras. Por fin, con sus fuertes manos, le dice que lo va a estrangular, pero Conan hace lo mismo y después de un fuerte pulso, los dos agarrados al cuello, acaba ganando el cimmerio. Mientras la joven Zabibi está postrada ante el trono del sumo sacerdote Totrasmek, quien le pide una joya llamada "La estrella de Khorala" que fue robada a la reina de Ophir y que tiene ciertos poderes. Cuando, drogándola, la está haciendo bailar una peligrosa danza entre unas cobras, aparece el bárbaro y le clava una espada por la espalda. Huyen del templo y buscan el antiguo amante que dejaron atado, al darle un antídoto para liberarle de la droga que le volvió loco. Tampoco dice saber nada de la misma. Ella le dá un saquito de oro por las acciones que hizo en su favor, pero Conan antes de marcharse de Zamboula, roba un caballo, busca al grupo de caníbales que le sigue y les lleva hasta el dueño de la taberna-trampa, Aram Baksh, y se lo entrega para que sirva de presa aquella noche. Sale de Zamboula en el caballo robado y lleva en la mano "La estrella Khorala", una valiosa sortija que aclara se la quitó al amante de la joven cuando le ató con el cinturón.

Este episodio de Zamboula, pretende tener continuación en **"La estrella de Khorala"**, dibujado por Sal Buscema y Tony de Zúñiga, publicado en el nº 19 de "La espada salvaje de Conan", nos presenta a Conan atravesando los desiertos de Zamboula y las estepas del oriental Shem, como asimismo los valles de Koth. Cuando descansa se complace mirando la sortija robada que tiene una gran gema de oro. Recuerda en breves imágenes sus pasadas aventuras y como llegó a hacerse con ella. Una vez en Khorala con idea de sacar un buen rescate por la joya, entra en una taberna y allí se informa que la reina Marala de Khorala está encerrada por el rey en una alta torre. Entra en la taberna un antiguo oficial de la guardia de la reina, a quien a su vez persiguen otros esbirros que están a favor del Conde Rigello que es quien a levantado calumnias a la reina para que su esposo la encarcele. En una pelea hace causa común con él y conociendo donde está prisionera la reina Marala, la rescata valiéndose de un ingenioso procedimiento. Deshacen la intriga en que la reina se encontraba metida. Hay batallas dirigidas por Conan para reestablecer el orden. Y al final entrega a la reina Marala desinteresadamente la joya que le fue robada y que le dará el poder total. Mucho más adelante y cuando lleguen las aventuras en las que Conan se erigirá rey de Aquilonia, tendrá un nuevo encuentro con ella. El bárbaro se aleja en busca de otras aventuras.

M. Ayuso

"Separación de la reina Marala"

Este episodio corresponde al original norteamericano nº 217

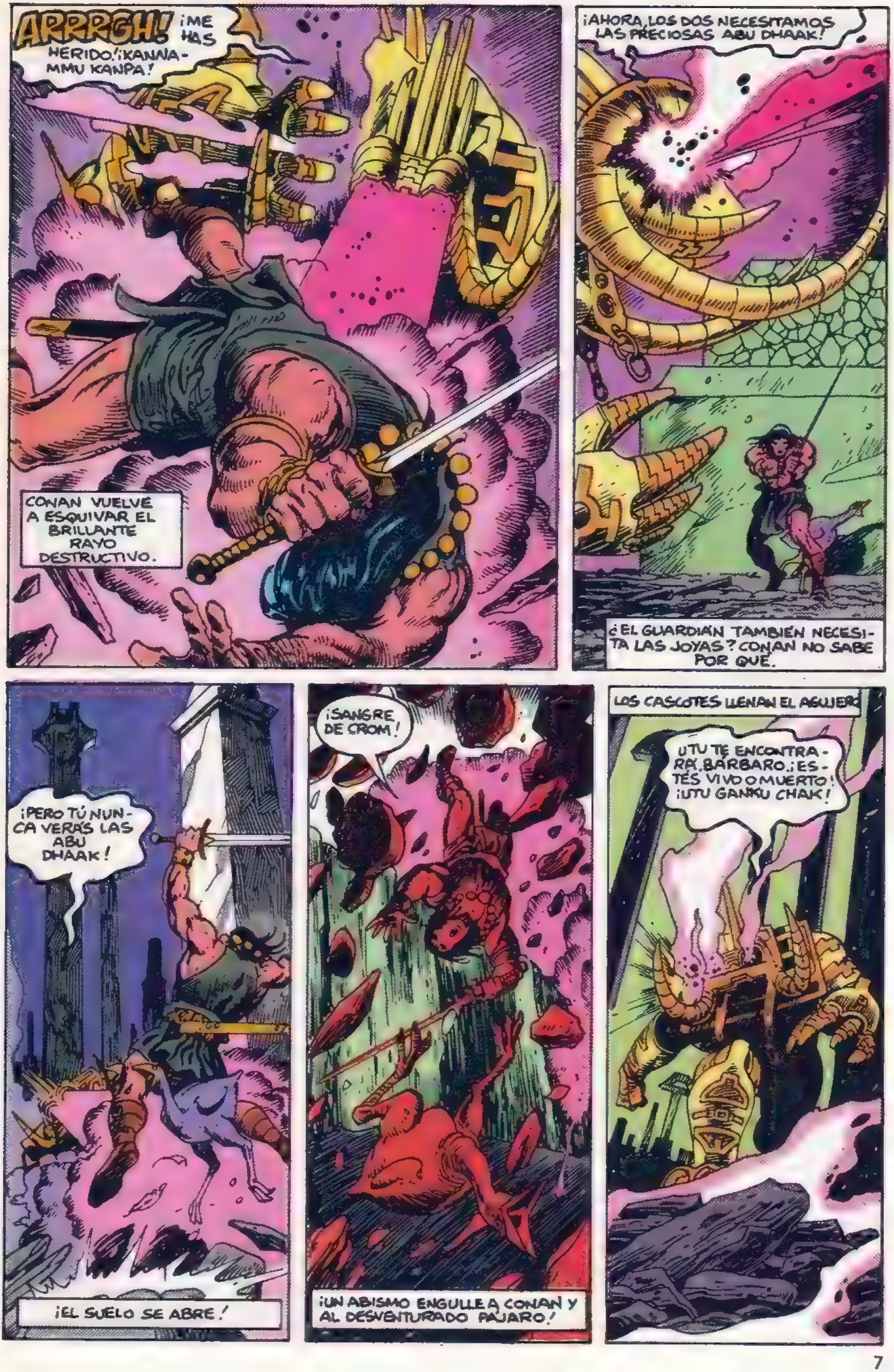
Escaneado por Hluotwig (CRG)

CONAN EL BARBARO nº 155. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. ISBN 84-395-0283-4.
Copyright © 1988 Conan Properties Inc. Copyright © 1989 Planeta-De Agostini, S.A. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material de los comics-book USA *Conan the Barbarian* y sus personajes y características son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc. y se editan bajo licencia del mismo, por acuerdo con Promovip.
Imprime: Gaiban Grafic. Almirante Oquendo, 1-9. 08930-San Adrián del Besós (Barcelona). Depósito Legal M-2924-83. Distribuye: RBA Promotora de Ediciones, S.A. C/. B, nº 11, sector B, Zona Franca. 08004-Barcelona. Teléfono (93) 336 33 63. Printed in Spain/Impreso en España.

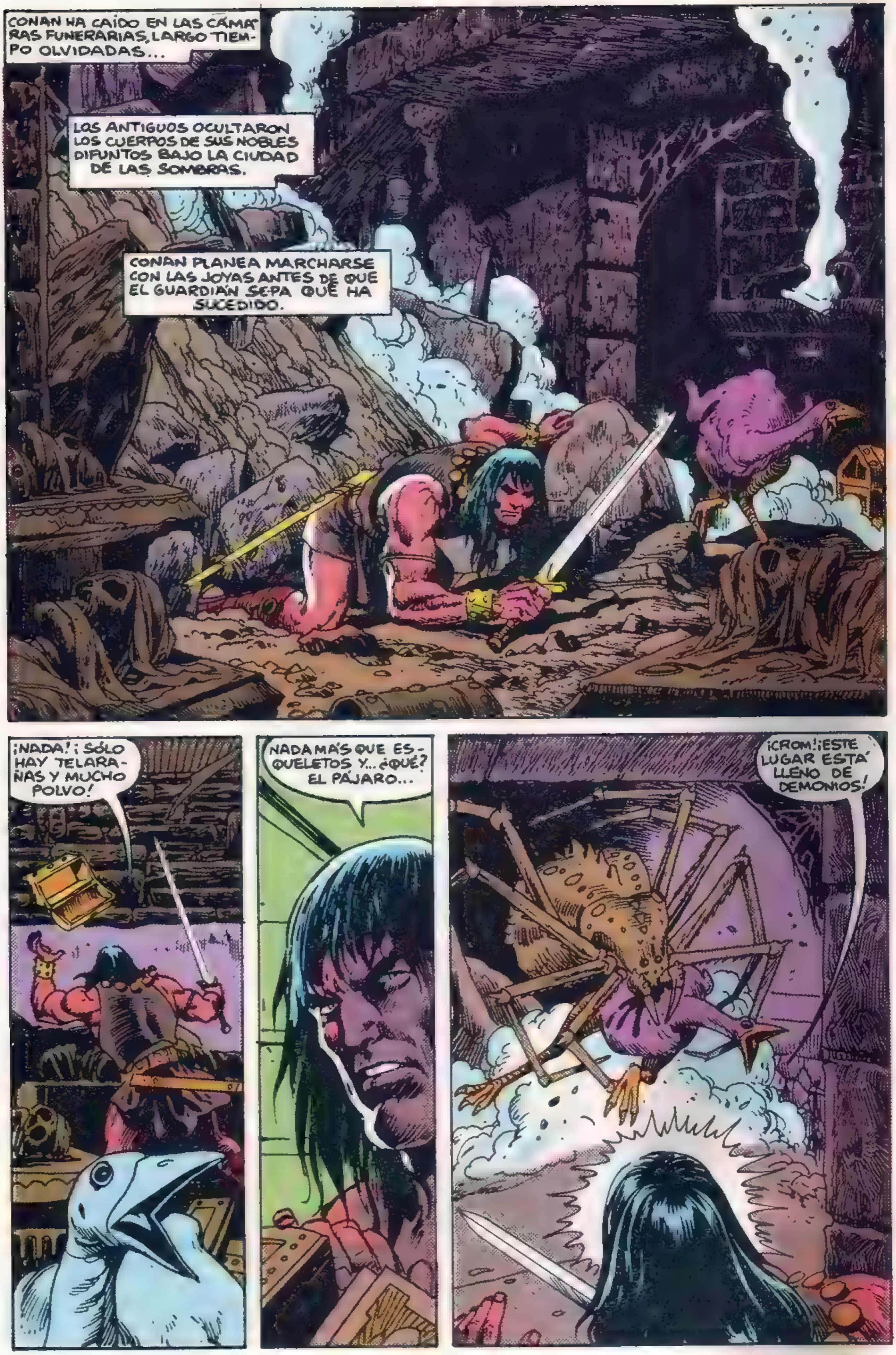
SI SOIS LA MEJOR PROTECCIÓN QUE TIENE ESTA CIUDAD, LAS JOYAS YA SON MÍAS.
LA LEYENDA HABLA DE LAS FUERZAS MÁGICAS QUE DEFIENDEN LA CIUDAD DE LAS SOMBRAS, PERO LAS GIGANTESCAS AVES NO TIENEN MAGIA. SÓLO HAMBRE.
NADIE SABE QUÉ DIABLOS HECHIZARÁ ESTAS TUMBAS CUANDO CAIGA LA NOCHE...
... NI QUE SE VERÁ ATRAÍDO POR EL FRAGOR DE LA BATALLA.
¡CONAN DEBE DARSE PRISA!
DE PRONTO, UN RAYO DE ENERGÍA ABRASA A UNA DE LAS AVES Y DERRIBA A CONAN.
ZZRAKK!

¡CROM Y MITRA!
¡FUERA ALADOS! ¡SÓLO YO MATARÉ AL BÁRBARO!
¡GRAN MARDUK Y KINGUK! ¡LAS JOYAS DE ABU DHAAK NO SALDRÁN DE LA CIUDAD!
¡NINAXAKUDDU ME TRAJO DEL NEGRO MASHU! ¡LOS QUE PROFANEN LAS TUMBAS DE LOS ANTEPASADOS DE UDUGGAK, CAERÁN ANTE MI FUEGO!
¡SOY UTU, GUARDIÁN DE LA CIUDAD DE LAS SOMBRAS!
¡HOY MORIRÁS! ¡LO VAS A VER!

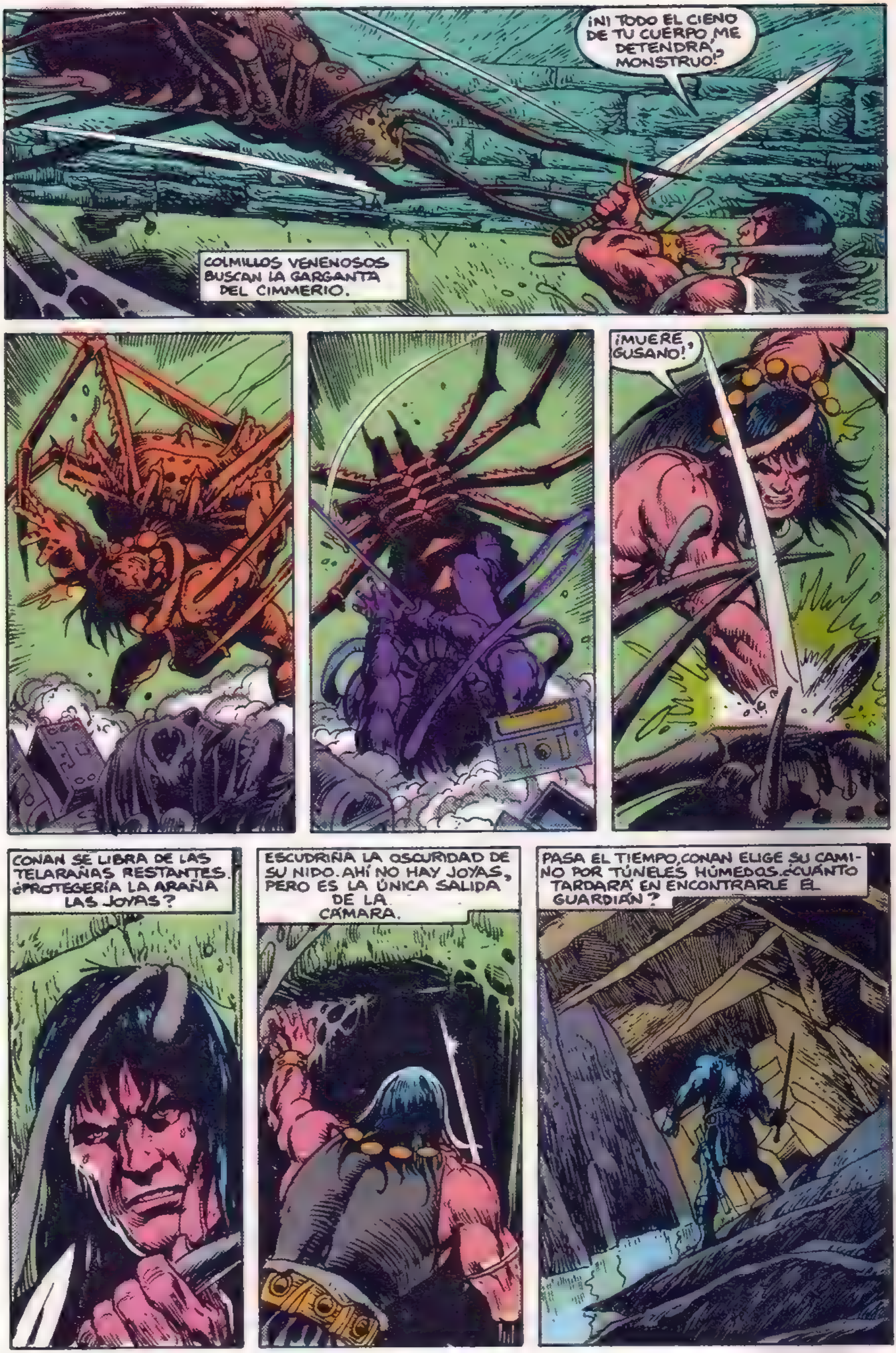
KOOM!
¡MUERE! ¡BARRA ¡GALLU BARRA!
DE UN SALTO, CONAN ESQUIVA EL SEGUNDO PODEROSO RAYO DEL GUARDIÁN...
¡ASHAK BARRA! ¡NO HAY SALIDA!
¡NO HAY LUGAR DONDE ESCONDERSE EN LA CIUDAD DE LAS SOMBRAS!
¡GUÁRDATE LAS BRAVATAS PARA LOS DEMONIOS ANTIGUOS!



ARRRGH! ¡ME HAS HERIDO! ¡KANNAMMU KANPA!
CONAN VUELVE A ESQUIVAR EL BRILLANTE RAYO DESTRUCTIVO.
¡AHORA, LOS DOS NECESITAMOS LAS PRECIOSAS ABU DHAAK!
¿EL GUARDIÁN TAMBIÉN NECESITA LAS JOYAS? CONAN NO SABE POR QUÉ.
¡PERO TÚ NUNCA VERÁS LAS ABU DHAAK!
¡EL SUELO SE ABRE!
¡SANGRE DE CROM!
¡UN ABISMO ENGULLE A CONAN Y AL DESVENTURADO PÁJARO!
LOS CASCOTES LLENAN EL AGUJERO
¡UTU TE ENCONTRARÁ, BÁRBARO, ¡ESTÉS VIVO O MUERTO! ¡UTU GANKU CHAK!


CONAN HA CAÍDO EN LAS CÁMARAS FUNERARIAS, LARGO TIEMPO OLVIDADAS...
LOS ANTIGUOS OCULTARON LOS CUERPOS DE SUS NOBLES DIFUNTOS BAJO LA CIUDAD DE LAS SOMBRAS.
CONAN PLANEA MARCHARSE CON LAS JOYAS ANTES DE QUE EL GUARDIÁN SEPA QUÉ HA SUCEDIDO.
¡NADA! ¡SÓLO HAY TELARAÑAS Y MUCHO POLVO!
NADA MÁS QUE ESQUELETOS Y... ¿QUÉ? EL PÁJARO...
¡CROM! ¡ESTE LUGAR ESTÁ LLENO DE DEMONIOS!

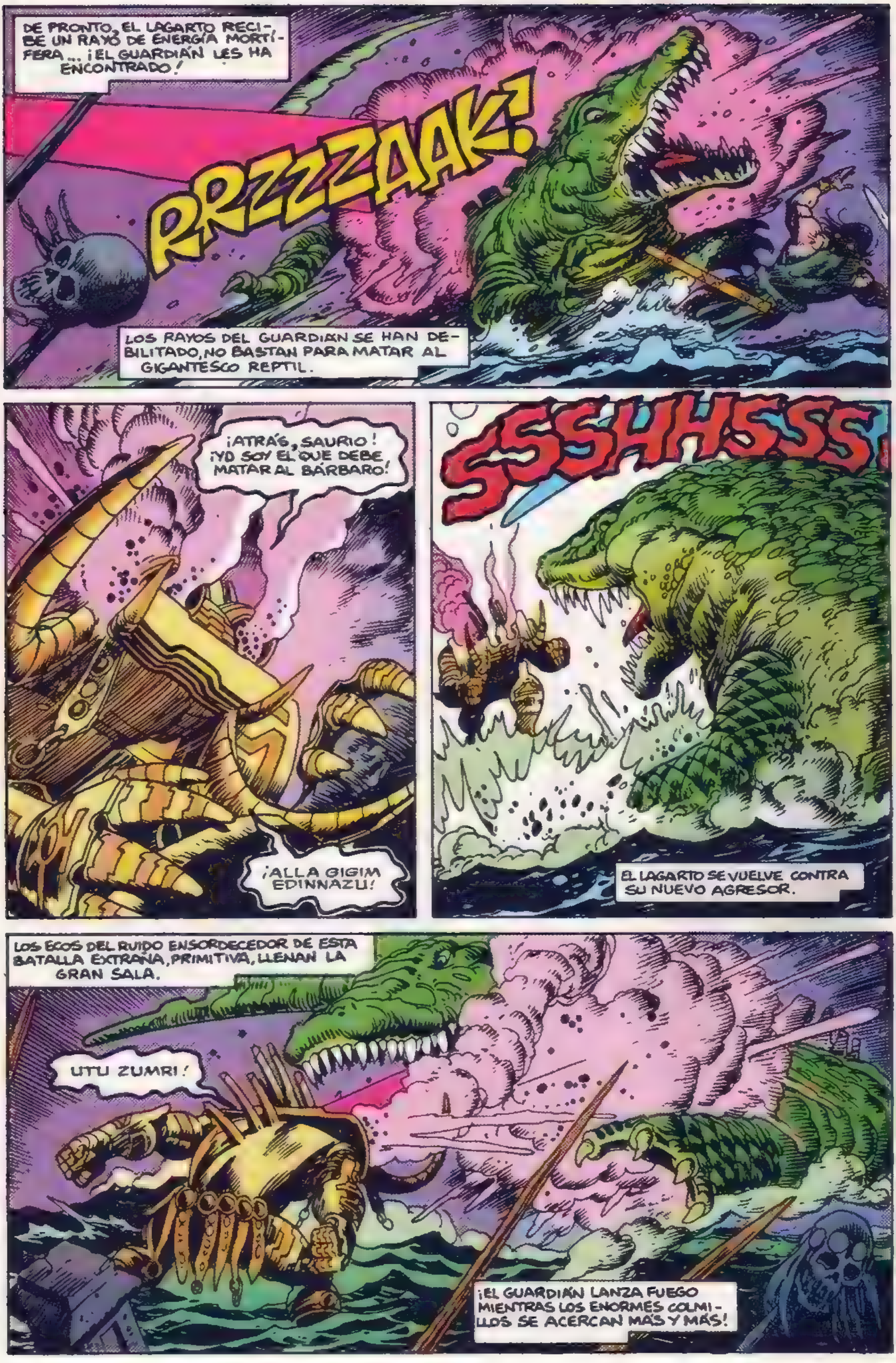
LA ARAÑA ENVUELVE AL AVE EN SU RED...
¡...Y SALTA HACIA CONAN!
VEAMOS LO PELIGROSA QUE ERES...
SLUK!
¡...SI TE CORTAN LAS PATAS!
LA ARAÑA SE RETIRA...
¡VUELVE Y ACABAREMOS CON ESTO, DEMONIO!
...¡PERO SE GIRA Y DISPARA SU SUSTANCIA PEGAJOSA!
WHLLRT!
¡UGH!


¡NI TODO EL CIENO DE TU CUERPO ME DETENDRÁ, MONSTRUO!
COLMILLOS VENENOSOS BUSCAN LA GARGANTA DEL CIMMERIO.
¡MUERE, GUSANO!
CONAN SE LIBRA DE LAS TELARAÑAS RESTANTES. ¿PROTEGERÍA LA ARAÑA LAS JOYAS?
ESCUDRIÑA LA OSCURIDAD DE SU NIDO. AHÍ NO HAY JOYAS, PERO ES LA ÚNICA SALIDA DE LA CÁMARA.
PASA EL TIEMPO, CONAN ELIGE SU CAMINO POR TÚNELES HÚMEDOS. ¿CUÁNTO TARDARÁ EN ENCONTRARLE EL GUARDIÁN?

POR FIN, EL PASILLO DESEMBOCA EN OTRA CÁMARA.
ESTA SALA COLOSAL ES LO MÁS GRANDE QUE CONAN HA VISTO EN LA CIUDAD DE LAS SOMBRAS.
LAS JOYAS DEBEN DE ESTAR AQUÍ.
LOS SARCÓFAGOS SE ALINEAN EN LAS PAREDES, COBIJANDO LOS CADÁVERES DE LOS ANTIGUOS CON SANGRE REAL.
ESPERAN PACIENTEMENTE A QUE SUS DIOSES LOS LLEVEN AL OTRO MUNDO. CONAN PIENSA QUE SERÁ UNA LARGA ESPERA.
UN RÍO LÓBREGO DISCURRE POR LA SALA CAVERNOSA. EN EL CENTRO DEL RÍO, SOBRE UNA PEQUEÑA ISLA, DESCANSA UN LUJOSO PABELLÓN FUNERARIO.
CONAN SE APROXIMA A LA ISLA CAUTELOSAMENTE. EXCEPTO POR EL FLUJO DEL RÍO Y LOS PROPIOS PASOS DEL BÁRBARO, LA SALA ESTÁ MORTALMENTE SILENCIOSA.
PESE A LOS OBSTÁCULOS QUE HA SALVADO PARA LLEGAR AQUÍ ESTO LE PARECE FÁCIL... DEMASIADO FÁCIL.

¿SE ENCONTRARÁN AQUÍ LAS FABULOSAS JOYAS DE ABU DHAAK?
¡PAPIROS VIEJOS, SIN VALOR!
¡POR CROM, DARÉ CON LAS JOYAS AUNQUE TENGA QUE DERRIBAR ESTE MALDITO LUGAR!
¡SIN PREVIO AVISO, UN GRAN LAGARTO SURGE DE LAS AGUAS OSCURAS, BUSCANDO ARRANCAR A CONAN DE LA ISLA.
¡MITRA!

LAS FAUCES DEL LAGARTO SE CIERRAN A UN MILÍMETRO DE CONAN.
¡TRAGA ESTO, REPTIL!
EL LAGARTO ES FUERTE Y DURO. HARÁ FALTA ALGO MÁS QUE UNA LANZADA PARA MATARLO.
EL LAGARTO SE ALZA, LANZANDO A CONAN POR LOS AIRES...
CONAN CAE DE CABEZA AL AGUA.
¡Y LAS FAUCES YA ESTÁN DE NUEVO SOBRE ÉL!



DE PRONTO, EL LAGARTO RECIBE UN RAYO DE ENERGÍA MORTÍFERA... ¡EL GUARDIÁN LES HA ENCONTRADO!
RRZZZAAK!
LOS RAYOS DEL GUARDIAN SE HAN DEBILITADO, NO BASTAN PARA MATAR AL GIGANTESCO REPTIL.
¡ATRÁS, SAURIO! ¡YO SOY EL QUE DEBE MATAR AL BÁRBARO!
¡ALLA GIGIM EDINNAZU!
SSSHHSSS
EL LAGARTO SE VUELVE CONTRA SU NUEVO AGRESOR.
LOS ECOS DEL RUIDO ENSORDECEDOR DE ESTA BATALLA EXTRAÑA, PRIMITIVA, LLENAN LA GRAN SALA.
UTU ZUMRI!
¡EL GUARDIÁN LANZA FUEGO MIENTRAS LOS ENORMES COLMILLOS SE ACERCAN MÁS Y MÁS!

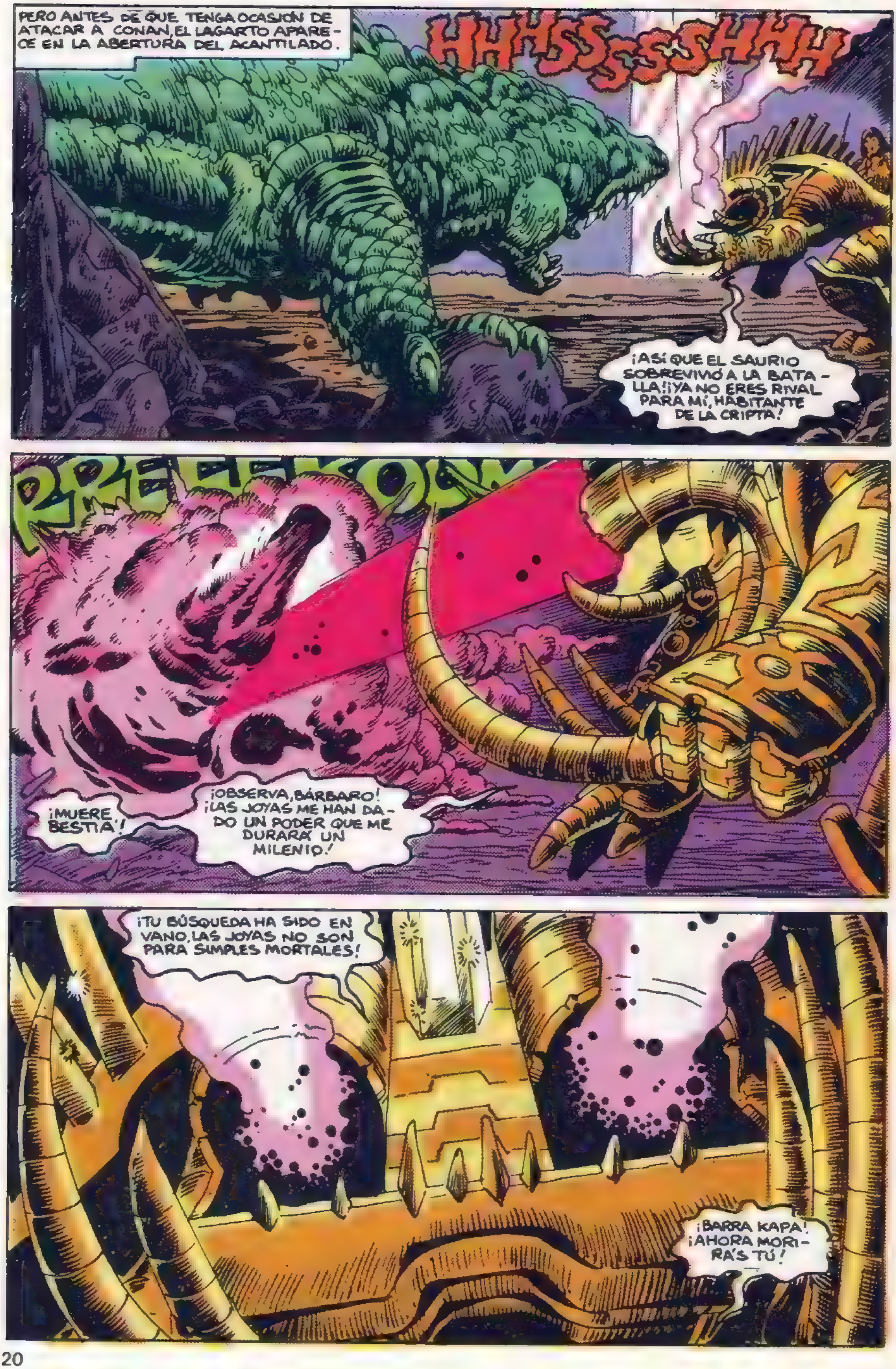
POR EL MOMENTO, EL GUARDIÁN OLVIDA A CONAN...
ES LA OPORTUNIDAD DEL CIMMERIO...
...PARA ATACAR.
PTHUM!
EL TREMENDO GOLPE DEL BÁRBARO DESTROZA EL YELMO DEL GUARDIÁN.
YEEARGH!
¡NO ¡NO! ¡¡A ¡¡A ¡¡A ¡E!!!
¡ENERGÍA INCONTROLADA BROTA EN TODAS DIRECCIONES, ¡CONAN Y EL LAGARTO RETROCEDEN ANTE EL VIOLENTO ATAQUE.

¡A! ¡IE! ¡AMUN-NU BARRA! ¿QUÉ HAS HECHO?
¡LAS JOYAS! ¡TENGO QUE LLEGAR A LAS JOYAS DE ABU DHAAK!
BRTAAKK!!
LOS RAYOS DEL GUARDIÁN GOLPEAN EL TECHO.
¡HE DE TENER LAS JOYAS!
PROOOM
EL ENORME TECHO SE DERRUMBA, ENTERRANDO AL FRENÉTICO GUARDIÁN Y AL LAGARTO.
CONAN SE LANZA HACIA LA SALIDA MÁS CERCANA, MIENTRAS, LA GRAN SALA SE LLENA DE ROCAS.
LA GRAN SALA QUEDA SELLADA, Y CONAN DEBE SEGUIR EL TÚNEL QUE SE EXTIENDE ANTE ÉL.
¡SE ACABÓ! ¡AHORA A ENCONTRAR ESAS JOYAS!

TRAS UNA LARGA BÚSQUEDA, CONAN CAPTA EL OLOR DE LA BRISA MARINA. CASI HA LLEGADO AL VILAYET.
¿DÓNDE ESTÁN LAS JOYAS?
CONAN ESCALA PARA SALIR DE UNA ÚLTIMA ABERTURA, QUE LE LLEVA A LA SUPERFICIE PARA VER...
¡CROM!
¡HA DADO CON ELLAS!
SOBRE LAS OLAS DEL MAR VILAYET, DOS TORRES GEMELAS DE GEMAS SE ALZAN HACIA EL CIELO DESDE EL ACANTILADO DE GRANITO.
A LO LARGO DE LAS ERAS, LOS HOMBRES HAN ANSIADO VER ESTE ESPECTÁCULO LEGENDARIO. EL MAYOR SECRETO DE LA CIUDAD DE LAS SOMBRAS...
¡...LAS MARAVILLOSAS GEMAS DE ABU DHAAK!
SU VALOR ES IMPOSIBLE DE CALCULAR. ¡SU MASA ES IMPOSIBLE DE MOVER!
EL RESCATE DE MIL MILLARES DE REYES...
¡... Y NO SIRVE DE NADA.

¿HE CRUZADO LA CIUDAD DE LAS SOMBRAS, HE LUCHADO CONTRA ESOS MONSTRUOS, PARA IRME DE VACÍO?
¡HARÍA FALTA UN EJÉRCITO PARA MOVER ESTOS MONOLITOS!
CONAN EXAMINA UN EXTRAÑO PEDESTAL AL PIE DE LAS ENORMES JOYAS.
MÁS BRUJERÍA, SEGURO.
LO MIRA, PERO NO LO TOCA.
CONAN INTENTA ARRANCAR UN FRAGMENTO DE LAS GEMAS.
ES INÚTIL. NUNCA HE VISTO UNA JOYA ASÍ.
BTOOM
¿QUÉ PASA?
GALLU BARRA! ¡HE SOBREVIVIDO A LA CARNICERÍA EN LA GRAN SALA, PERO MI ENERGÍA ESTÁ MERMADA! ¡HE DE TENER LAS JOYAS!
¡ATRÁS, BÁRBARO! ¡LAS JOYAS SON DE UTU! ¡SÓLO DE UTU!

EL GUARDIÁN CORRE HACIA EL PEDESTAL ENTRE LAS JOYAS.
¡GRAN MARDUK Y KINGUK! ¡NINAZZAKUDDU, ÓYEME! ¡UTU GARRA!
¡JOYAS DE ABU DHAAK! ¡CONCEDED A UTU PODER PARA DESTRUIR AL INTRUSO!
AL PISAR EL PEDESTAL, EL GUARDIÁN DISPARA LAS FUERZAS MÁGICAS ENCERRADAS EN LAS JOYAS. TITÁNICOS RAYOS DE ENERGÍA ENTRAN EN EL MALTRATADO CUERPO DEL GUARDIÁN.
¡PODER! ¡PODER!
¡BASTA! ¡BASTA! ¡NO ABSORBO MÁS PODER DE LAS JOYAS!
¡GISHAR BA GIBBIL BA GIRRA! ¡REZA A TUS DIOSES, BÁRBARO!
TRANSFORMADO MÍSTICAMENTE POR LAS JOYAS, UN GUARDIÁN MUCHO MÁS FUERTE BAJA DEL PEDESTAL.


PERO ANTES DE QUE TENGA OCASIÓN DE ATACAR A CONAN, EL LAGARTO APARECE EN LA ABERTURA DEL ACANTILADO.
HHHSSSSSSHHH
¡ASÍ QUE EL SAURIO SOBREVIVIÓ A LA BATALLA! ¡YA NO ERES RIVAL PARA MÍ, HABITANTE DE LA CRIPTA!
RREEEKOOW
¡MUERE BESTIA!
¡OBSERVA, BÁRBARO! ¡LAS JOYAS ME HAN DADO UN PODER QUE ME DURARÁ UN MILENIO!
¡TU BÚSQUEDA HA SIDO EN VANO, LAS JOYAS NO SON PARA SIMPLES MORTALES!
¡BARRA KAPA! ¡AHORA MORIRÁS TÚ!

REEEKOW
WHUMM
¡NO PUEDES ESCONDERTE!
ENTRE EL HUMO Y EL POLVO, EL GUARDIÁN PIERDE DE VISTA A CONAN.
CONAN TIENE UNA IDEA: HA PENSADO UNA MANERA DE QUE LAS JOYAS LE SEAN MUY ÚTILES.
ESPERA A QUE EL GUARDIÁN SE COLOQUE EN EL PUNTO ADECUADO, Y ENTONCES...
¡...EL CIMMERIO ATACA!
KKRRCK

LA PATADA DE CONAN DERRIBA AL GUARDIÁN HACIA AL PEDESTAL.
¡NO! ¡LAS JOYAS! ¡SHAZIGA BARA YE! ¡NO MÁS PODER!
¡LA JOYA DERRIBA AL GUARDIÁN HACIA EL PEDESTAL!
¡NO! ¡ES DEMASIADO PODER!
¡DEMASIADO PODER!
OLEADAS DE CALOR AZOTAN LA CORNISA.
CONAN SE ALEJA DEL ESPECTÁCULO. SABE QUE EL GUARDIÁN NO PODRÁ CONTENER LAS INCREÍBLES ENERGÍAS QUE SE DESARROLLAN DENTRO DE ÉL.

KRAKOOM!
LAS JOYAS EXPLOTAN EN BILLONES DE DIMINUTOS FRAGMENTOS BRI-LLANTES.
CONAN SE SUMERGE PARA HUIR DEL CATACLISMO Y BUCEA LO MÁS PROFUN-DAMENTE POSIBLE EN EL MAR DE VILAYET.
¡EL GUARDIÁN YA NO EXISTE!

SOBRE CONAN, EL ANTIGUO ACANTILADO SE DESLIZA HACIA EL MAR.
BAJO EL AGUA, CONAN ESCAPA POR POCO DE LAS ROCAS QUE CAEN.
¡HUESOS DE CROM!
LAS JOYAS Y EL GUARDIÁN SE PIERDEN EN LA ETERNIDAD. CONAN ESTÁ SIN TESORO, HAMBRIENTO, HELADO, MAGULLADO, EXHAUSTO... ¡Y VIVO!
Y MIENTRAS LE QUEDE ALIENTO, HABRÁ OTROS DÍAS...
...¡Y OTROS TESOROS QUE ROBAR!
PRÓXIMO EPISODIO:
LA ISLA DE LA

SEGUN LOS COMICS, LAS AVENTURAS DE **CONAN** DEBIERON TRANSCURRIR ASI ...
(XXXVI)

CONAN SIEMPRE EN LA LUCHA

Continuando las aventuras de Conan y una vez que sale de la zona de los desiertos de Zamboula y en las aventuras ocurridas en las lindes de Shem y Koth, en "**El diablo de hierro**" aventura de "La espada salvaje" publicada en el nº 6 de los volúmenes de "Super-Conan", el bárbaro se encamina hacia el mar de Vilayet, donde ya estuvo al frente de los kozakos asediando al reino de Turán y al rey Yezdigerd, hijo de Yildiz, y había formado una alianza con los piratas del mar de Vilayet para luchar contra los turanios.

El señor de la ciudad turania de Khawariz quiere tenderle una trampa a Conan y para atraerle y conociendo su deseo por la mujeres guapas, quiere enviarle como trampa a la bella Octavia. La curiosidad lleva a Conan a visitar la isla de Xapur, y dá la casualidad que allí va a parar también Octavia. Esta isla tiene las ruinas de una ciudad maldita, donde reposa un gigante de los que habitaron esa ciudad hace milenios y que descansa como muerto sobre una mesa de piedra. Un curioso pescador que también fue a parar allí,

"La ciudad de la isla de Xapur"

"El gigante de hierro resucita"

intenta apoderarse de un puñal depositado al lado del gigante, pero en ese momento este vuelve a la vida y mata al pescador. Ha sido liberado el mago Khosatral Khel.

Conan que ya conocía esta isla y sus ruinas donde a veces se refugiaban los piratas, se encuentra asombrado que la ciudad se ha reconstruido de sus ruinas y posee unos altos muros que la protegen. Esto ha sucedido con la resurrección del gigante. Escalando las murallas entra en la ciudad, y recorriendo estancias vacías, llega a la habitación central del palacio donde está. Una voz surgida de la nada le cuenta la maldición de la isla que antes fue Dagon y como quedó el mago Khosatral reposando en la cama de piedra.

Al mismo tiempo, una partida de tropas turanias han llegado a la isla y recorriéndola se asombran de que

"El gigante acaba con los soldados turanios"

la ciudad olvidada haya sido reconstruida. Conan mientras tanto en su recorrido por el palacio ve aparecer al gigantesco mago dueño de todo aquel reino. Tiene una lucha con él, pero ante su fortaleza y poder, aprovechando un descuido huye el bárbaro. Llega a una habitación donde está reposando la rubia Octavia, pero hasta allí llega el gigantesco mago que intenta romper la puerta, pero cuando salen ya no está, en cambio hay una gigantesca serpiente a la que Conan tiene que eliminar con su espada para poder pasar. Para salir de la ciudad tienen que saltar sus murallas, pero afuera les está esperando el jefe de los turanios que hace frente a Conan. En imágenes se cuenta que el resto de la tropa turania fue liquidada por el gigante de hierro y él es el único superviviente. Tienen un duelo a espada y Conan le vence. Aparece de improviso el gigante y el bárbaro lo apuñala repetidamente hasta que cae. Su gigantesca figura se desintegra y los restos quedan convertidos en la Cosa que fue en sus comienzos. Al mismo tiempo la ciudad se desmorona, pues el encantamiento se ha roto. Conan acaba conquistando a Octavia y le dice que quemará la ciudad de Kha-

"Final feliz"

"Salida de la ciudad al frente de los Kozakis"

warizm para lograr su libertad.

Si seguimos lo más aproximadamente posible la cronología de las aventuras de Conan en los comics, tendríamos que volver al volumen nº 5 de "Super-Conan", aquel en que se narraban las aventuras de "Conan el nómada" y el episodio **"La daga llameante"**. Cuentan que Conan ha tenido una discusión con el rey de Iranistan quien estaba a su servicio con un grupo de kozakos ahora convertidos en tropa de caballería. Al frente de trescientos jinetes compañeros libres, emprenden la salidad de la ciudad. La discusión con el rey Kobad Shan fue por su negativa a traicionar a su amigo Balash, que vive en las montañas y junto con su tribu salvó en una ocasión a Conan. Le acompañan Tubal, otro buen amigo, y Nanaia una favorita del rey que ha preferido unirse a ellos.

Kobad Shan sufre un ataque por un elemento de una extraña secta, que tienen un objeto para ellos sagrado: "La daga llameante", pero es salvado por Gotarza, jefe de los guardias reales. El monarca relaciona la marcha de Conan, con la fuga de la muchacha de su harém y el atentado que ha sufrido ordenando a sus tropas que vayan tras él. En las manos de quien atentó contra el rey se vé "La daga llameante", que ya había servido para asesinar a los antiguos reyes de Vendhya y Turán.

El comentario a este episodio y su continuación **"Los ogros de Yanidar"**, por su extensión, se contarán en el próximo número.

"La daga llameante"

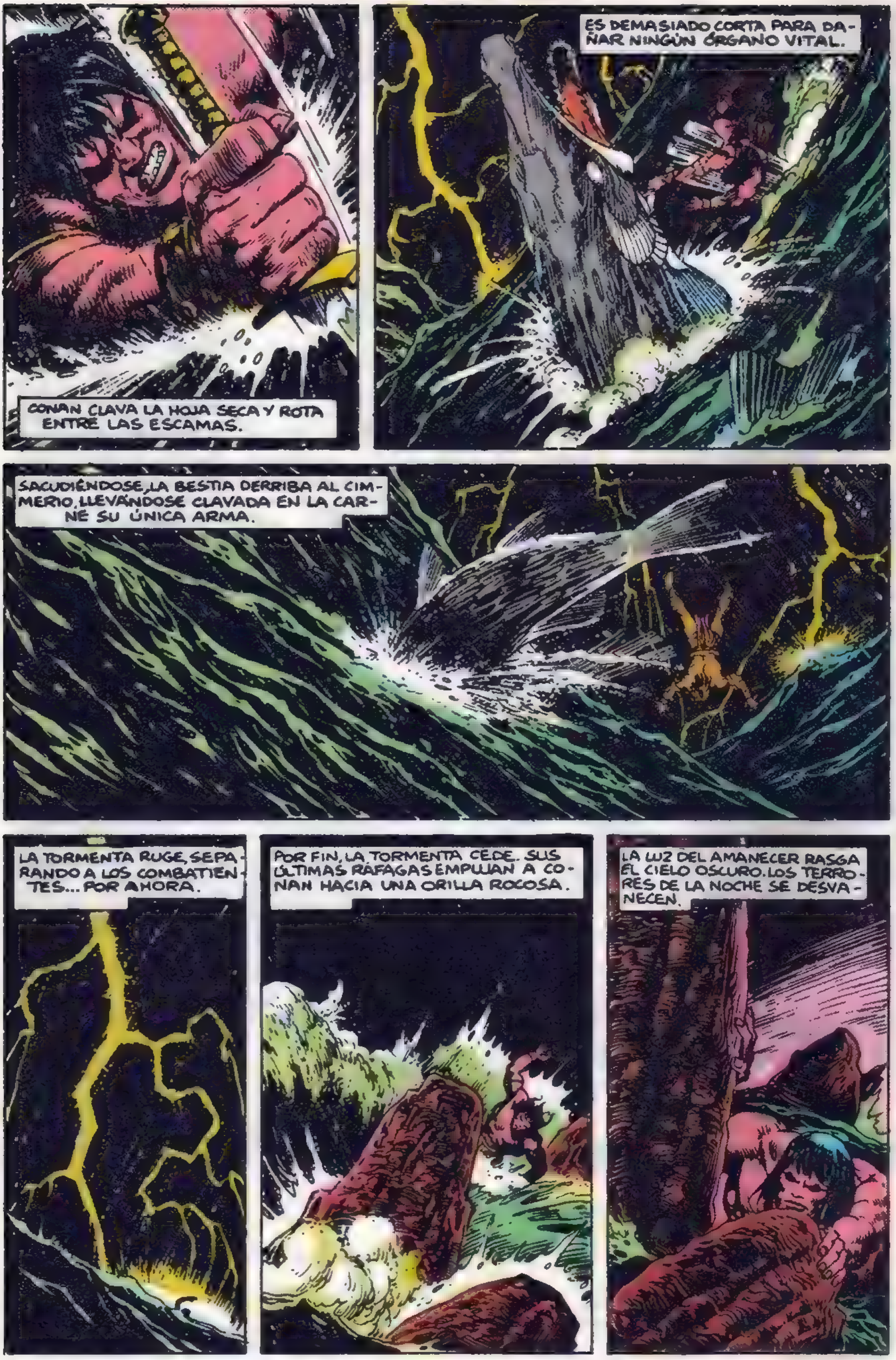
M. Ayuso.

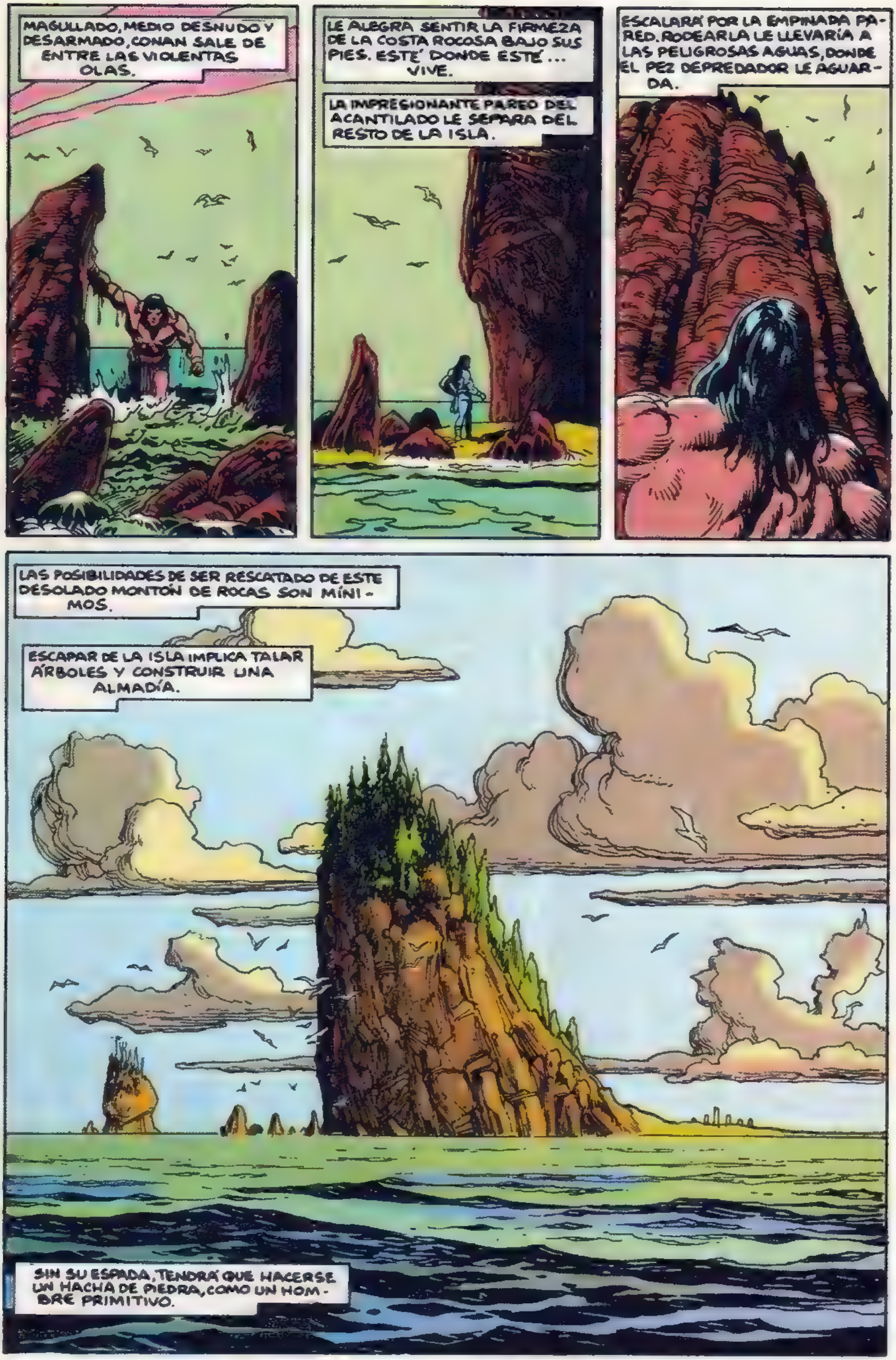
CHARLES SANTINO GUIÓN · VAL SEMEIKS LÁPIZ · ALFREDO ALCALÁ TINTA · GEORGE ROUSSOS COLOR · JOSÉLUIS ROTULACIÓN · CRISTINA MACÍA TRADUCCIÓN · MARIANO AYUSO COORDINACIÓN EDICIÓN ESPAÑOLA

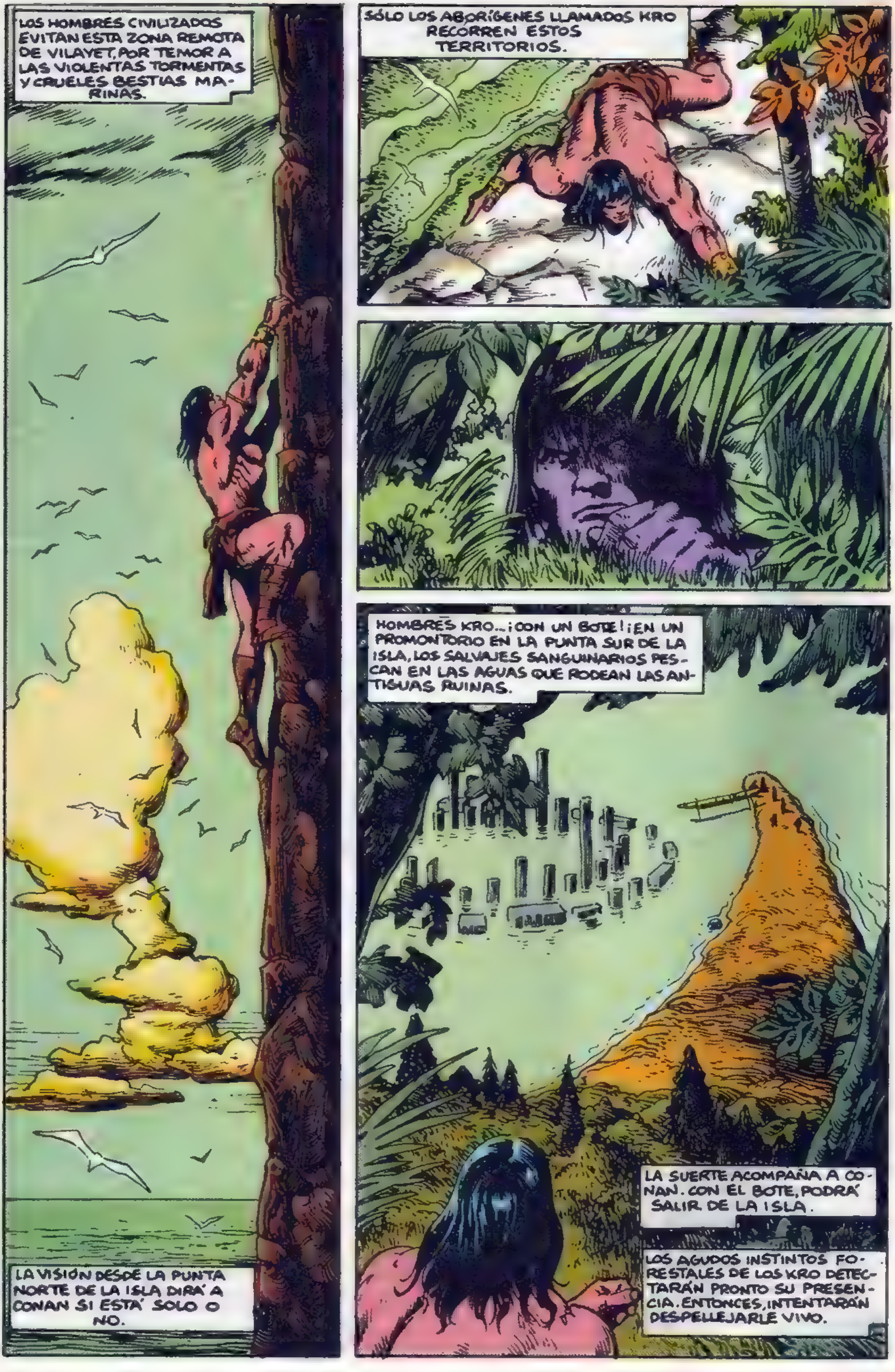
ESCANEADO POR HLUOTWIG (CRG)

Este episodio corresponde al original norteamericano nº 218.

CONAN EL BARBARO nº 156. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. ISBN 84-395-0283-4.
Copyright © 1988 Conan Properties. Inc. Copyright © 1990 Planeta-De Agostini, S.A. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material de los comics-book USA *Conan the Barbarian* y sus personajes y características son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc. y se editan bajo licencia del mismo, por acuerdo con Promovip.
Imprime: Gaiban Grafic. Almirante Oquendo, 1-9. 08930-San Adrián del Besós (Barcelona). Depósito Legal M-2924-83. Distribuye: RBA Promotora de Ediciones, S.A. C/. B, nº 11, sector B, Zona Franca. 08004-Barcelona. Teléfono (93) 336 33 63. Printed in Spain/Impreso en España.


CONAN CLAVA LA HOJA SECA Y ROTA ENTRE LAS ESCAMAS.
ES DEMASIADO CORTA PARA DAÑAR NINGÚN ÓRGANO VITAL.
SACUDIÉNDOSE, LA BESTIA DERRIBA AL CIMMERIO, LLEVÁNDOSE CLAVADA EN LA CARNE SU ÚNICA ARMA.
LA TORMENTA RUGE, SEPARANDO A LOS COMBATIENTES... POR AHORA.
POR FIN, LA TORMENTA CEDE. SUS ÚLTIMAS RÁFAGAS EMPUJAN A CONAN HACIA UNA ORILLA ROCOSA.
LA LUZ DEL AMANECER RASGA EL CIELO OSCURO. LOS TERRORES DE LA NOCHE SE DESVANECEN.

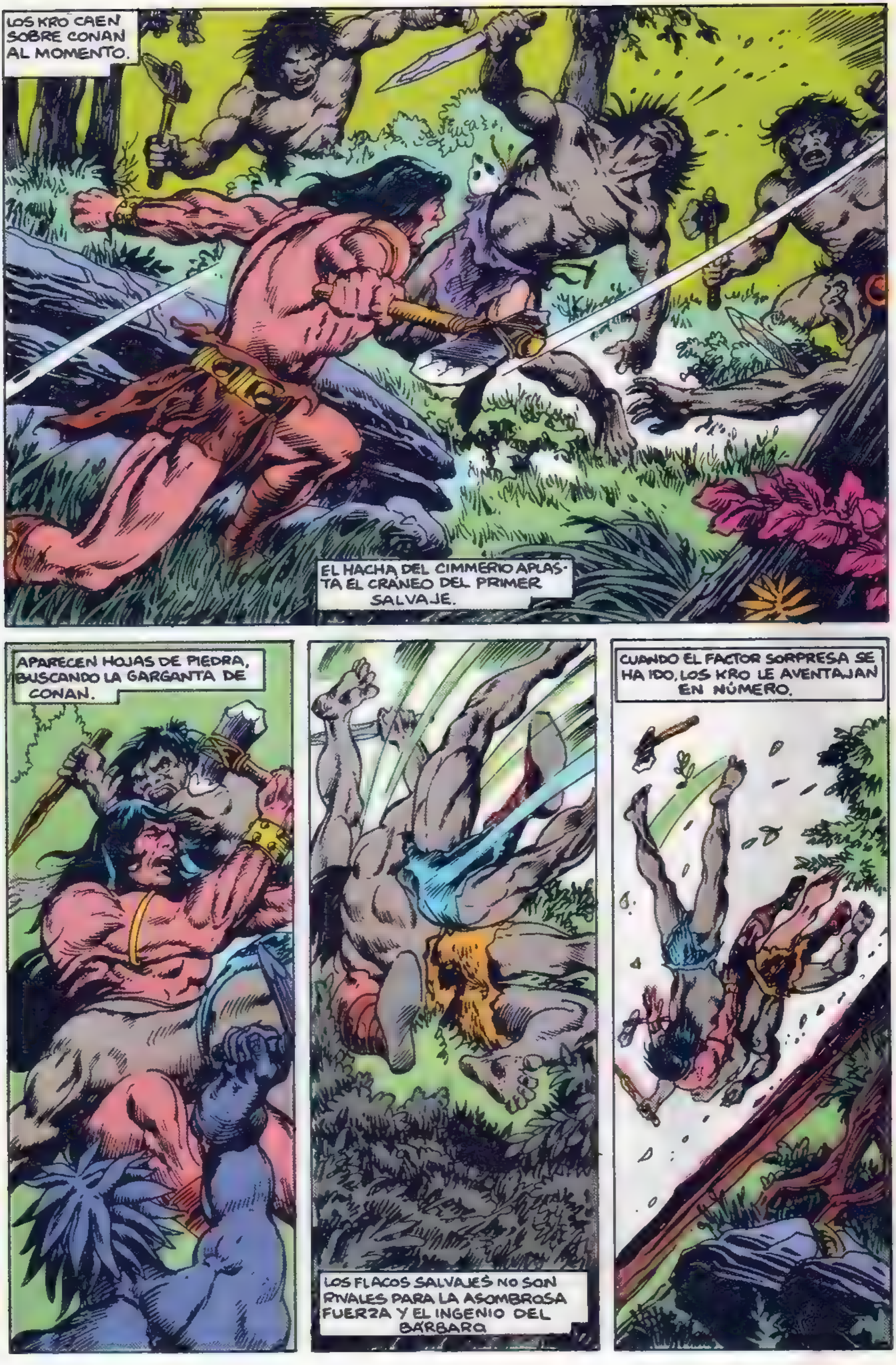

MAGULLADO, MEDIO DESNUDO Y DESARMADO, CONAN SALE DE ENTRE LAS VIOLENTAS OLAS.
LE ALEGRA SENTIR LA FIRMEZA DE LA COSTA ROCOSA BAJO SUS PIES. ESTÉ DONDE ESTÉ... VIVE.
LA IMPRESIONANTE PARED DEL ACANTILADO LE SEPARA DEL RESTO DE LA ISLA.
ESCALARÁ POR LA EMPINADA PARED. RODEARLA LE LLEVARÍA A LAS PELIGROSAS AGUAS, DONDE EL PEZ DEPREDADOR LE AGUARDA.
LAS POSIBILIDADES DE SER RESCATADO DE ESTE DESOLADO MONTÓN DE ROCAS SON MÍNIMOS.
ESCAPAR DE LA ISLA IMPLICA TALAR ÁRBOLES Y CONSTRUIR UNA ALMADÍA.
SIN SU ESPADA, TENDRÁ QUE HACERSE UN HACHA DE PIEDRA, COMO UN HOMBRE PRIMITIVO.

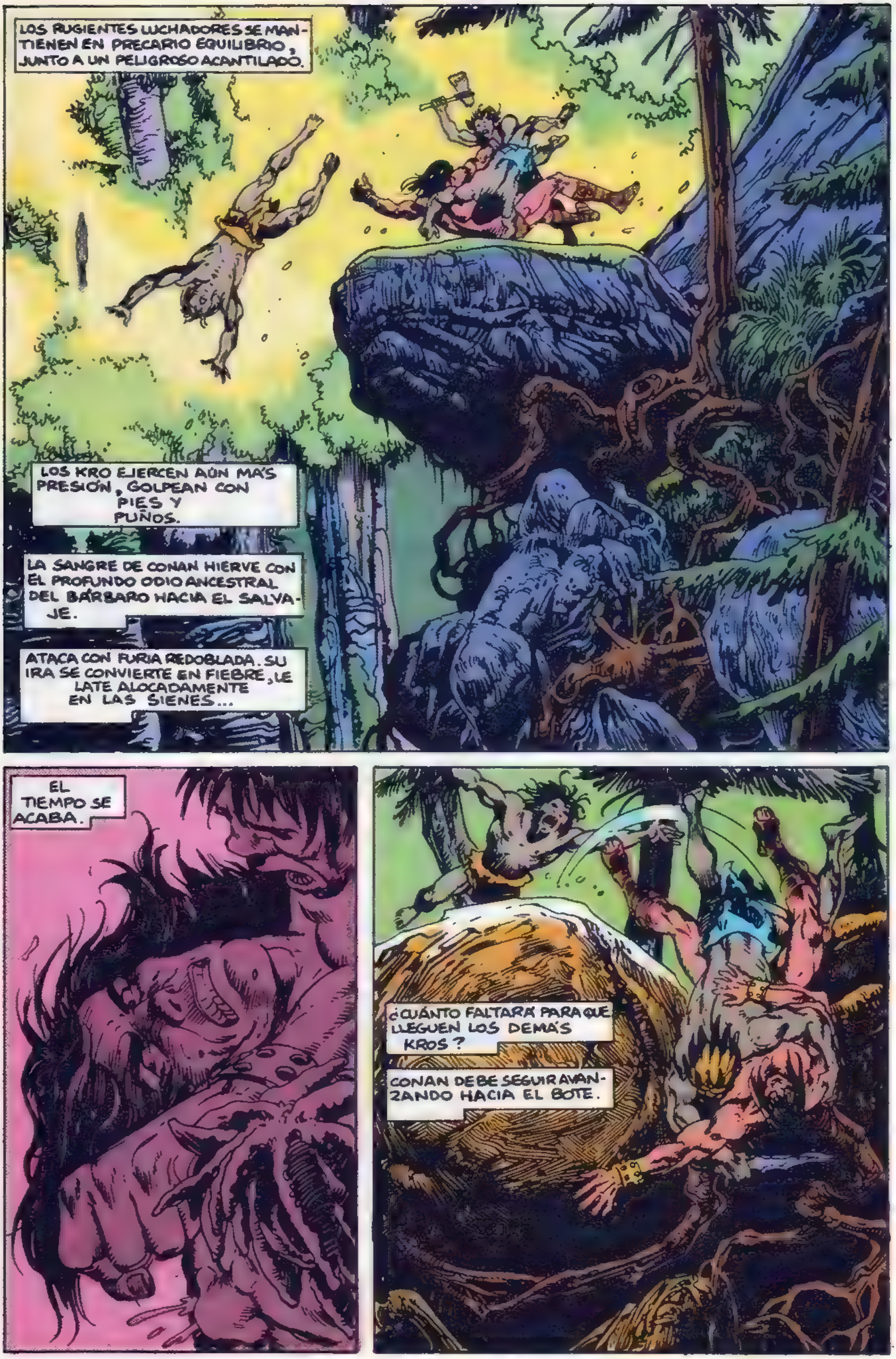

LOS HOMBRES CIVILIZADOS EVITAN ESTA ZONA REMOTA DE VILAYET, POR TEMOR A LAS VIOLENTAS TORMENTAS Y CRUELES BESTIAS MARINAS.
LA VISIÓN DESDE LA PUNTA NORTE DE LA ISLA DIRÁ A CONAN SI ESTÁ SOLO O NO.
SÓLO LOS ABORÍGENES LLAMADOS KRO RECORREN ESTOS TERRITORIOS.
HOMBRES KRO... ¡CON UN BOTE! ¡EN UN PROMONTORIO EN LA PUNTA SUR DE LA ISLA, LOS SALVAJES SANGUINARIOS PESCAN EN LAS AGUAS QUE RODEAN LAS ANTIGUAS RUINAS.
LA SUERTE ACOMPAÑA A CONAN. CON EL BOTE, PODRÁ SALIR DE LA ISLA.
LOS AGUDOS INSTINTOS FORESTALES DE LOS KRO DETECTARÁN PRONTO SU PRESENCIA. ENTONCES, INTENTARÁN DESPELLEJARLE VIVO.

LOS KRO HAN ATERRORIZADO A TODO AQUEL VIAJERO DESGRACIADO QUE SE HA AVENTURADO EN SUS DOMINIOS.
CARNICEROS HOMICIDAS QUE OYEN LA RESPIRACIÓN DE UN HOMBRE A VEINTE PASOS DE DISTANCIA, LOS KRO ATACAN SIN PROVOCACIÓN Y LUCHAN COMO PANTERAS ACORRALADAS.
EL JEFE KRO DA ÓRDENES A SUS HOMBRES. QUIZÁ AÚN NO HAYAN DESCUBIERTO A LA PRESENCIA INDESEADA.
DESDE SU OBSERVATORIO, CONAN SÓLO VE A UN PUÑADO DE HOMBRES, PERO EL BOTE ES GRANDE... PUEDE QUE HAYA MÁS.
¡CHAKK!
AL PARECER DE LA NADA, UNA FLECHA SILBA JUNTO A LA CABEZA DE CONAN. SUS REFLEJOS NORTEÑOS LE SALVAN POR POCO DE RESULTAR MUERTO.

CONAN DESAPARECE.
EL BOSQUE QUEDA EN SILENCIO.
UN SOLO KRO SALE DE ENTRE LOS ÁRBOLES HACIA EL CLARO.
EL SALVAJE HA PERDIDO A SU PRESA. MIRA A SU ALREDEDOR CON ODIO ASESINO.
YAAEEEAA AAEEE
EL GRITO SANGUINARIO RESUENA POR EL BOSQUE, Y EL CLARO VUELVE A QUEDAR EN SILENCIO.
POR TODA LA ISLA, SU TRIBU OYE LA ADVERTENCIA.
CONAN SE FUNDE CON EL BOSQUE. LOS KRO CAERÁN PRONTO SOBRE ÉL. LA ISLA ES PEQUEÑA. QUEDARSE SIGNIFICA MORIR.
TENDRÁ QUE MATARLOS A TODOS PARA ADUEÑARSE DEL BOTE Y SALIR DE LA ISLA.

EN LOS POCOS SEGUNDOS QUE TARDARÁ EN ACUDIR SU TRIBU, EL KRO QUE DIÓ LA ALARMA PERSIGUE A CONAN.
EL KRO OLFATEA EL AIRE CRISTALINO DE LA ISLA, PERO NO ENCUENTRA EL RASTRO DE CONAN. EL BÁRBARO ESTÁ A FAVOR DEL VIENTO.
CONAN SALTA TRAS EL KRO, CON EL MISMO RUIDO QUE HACE UNA HOJA AL CAER.
CONAN CAMBIA SU GARROTE DESTROZADO POR EL HACHA DE PIEDRA DEL SALVAJE. UNA ARMA RUDA, PERO EFICAZ.
LOS COMPAÑEROS DE SU VÍCTIMA HAN DEBIDO DE OÍR EL RUIDO DEL GOLPE. CONAN SIENTE SU PROXIMIDAD.


LOS KRO CAEN SOBRE CONAN AL MOMENTO.
EL HACHA DEL CIMMERIO APLASTA EL CRÁNEO DEL PRIMER SALVAJE.
APARECEN HOJAS DE PIEDRA, BUSCANDO LA GARGANTA DE CONAN.
LOS FLACOS SALVAJES NO SON RIVALES PARA LA ASOMBROSA FUERZA Y EL INGENIO DEL BÁRBARO.
CUANDO EL FACTOR SORPRESA SE HA IDO, LOS KRO LE AVENTAJAN EN NÚMERO.

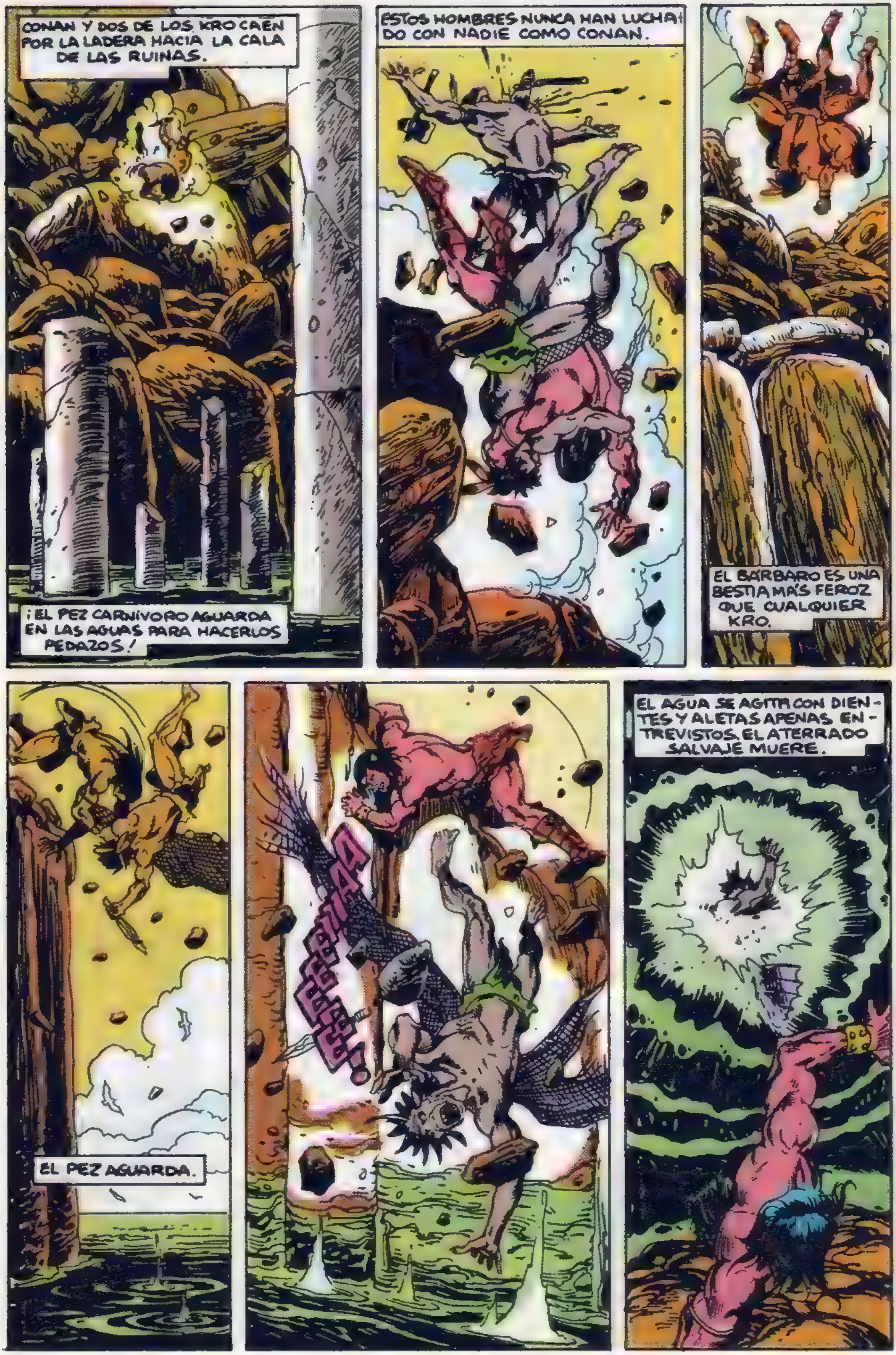

LOS RUGIENTES LUCHADORES SE MANTIENEN EN PRECARIO EQUILIBRIO, JUNTO A UN PELIGROSO ACANTILADO.
LOS KRO EJERCEN AÚN MÁS PRESIÓN, GOLPEAN CON PIES Y PUÑOS.
LA SANGRE DE CONAN HIERVE CON EL PROFUNDO ODIO ANCESTRAL DEL BÁRBARO HACIA EL SALVAJE.
ATACA CON FURIA REDOBLADA. SU IRA SE CONVIERTE EN FIEBRE, LE LATE ALOCADAMENTE EN LAS SIENES...
EL TIEMPO SE ACABA.
¿CUÁNTO FALTARÁ PARA QUE LLEGUEN LOS DEMÁS KROS?
CONAN DEBE SEGUIR AVANZANDO HACIA EL BOTE.

SE AGARRA RÁPIDAMENTE A UNA RAÍZ.
UN KRO ABAJO...
...Y OTRO ARRIBA.
CONAN GIRA LA ESPALDA...
¡...POR SUERTE!
KRAK!
EL SALVAJE CAE CON EL ROSTRO ENSANGRENTADO.
CONAN DEJA CAER TODO SU PESO PARA TIRAR DEL ÁRBOL QUE CRECE ENTRE EL SALIENTE Y EL ACANTILADO.
GNRRRR

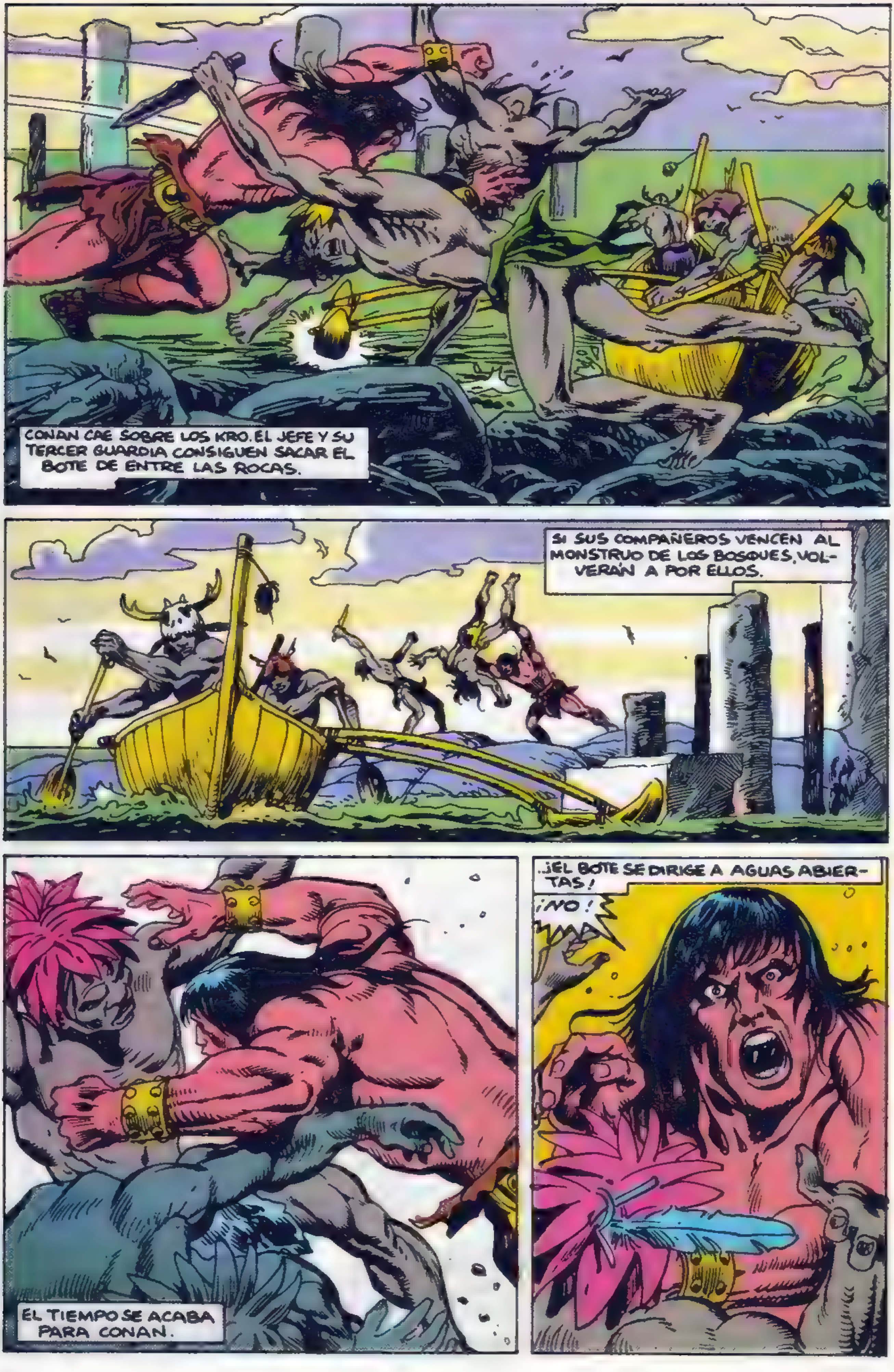
EL SALIENTE SE DESPRENDE. EL SALVAJE SE CAE POR EL ACANTILADO ENTRE UNA LLUVIA DE ROCAS Y PIEDRAS
ROOOM
NO HAY TIEMPO QUE PERDER.
CONAN SALE DEL PRECIPICIO.
LOS SALVAJES DEBEN DE ESTAR ARMADOS Y DISPUESTOS A PARTIR EN EL BOTE.
¡AARRRGGNHEEEE!
¡NOS ATACA UN DEMONIO DE LA ISLA!
¡VOSOTROS, CARGAD EL BOTE!
¡LOS DEMÁS, CAPTURAD AL DEMONIO! ¡TRAEDMELO!

CONAN RECOGE UN HACHA CAÍDA Y CORRE HACIA EL BOSQUE.
HA PASADO EL TIEMPO DEL SIGILO. CONAN DEBE TOMAR EL BOTE.
UNA LADERA ROCOSA SEPARA LOS BOSQUES DE LA PLAYA.
¡VE CON TU DIOS PRIMITIVO, KRO!
¡CROM!

CONAN DESGARRA REPETIDAMENTE LA RED.
LOS SALVAJES AVANZAN PARA MATAR.
LA PELEA EMPIEZA A AFLOJAR LAS PIEDRAS QUE CUBREN LA LADERA.
CON UNA SACUDIDA, CONAN Y LOS KRO CAEN POR LA LADERA JUNTO CON UNA AVALANCHA DE ROCAS.
GIRANDO EN EL AIRE, CONAN CONSIGUE ACOLCHAR LA CAÍDA SOBRE UNO DE SUS RIVALES.
EL SALVAJE MUERE CON LAS COSTILLAS DESTROZADAS.
UN KRO PAGA LA DERROTA CON UN CUCHILLO EN EL HOMBRO DE CONAN.

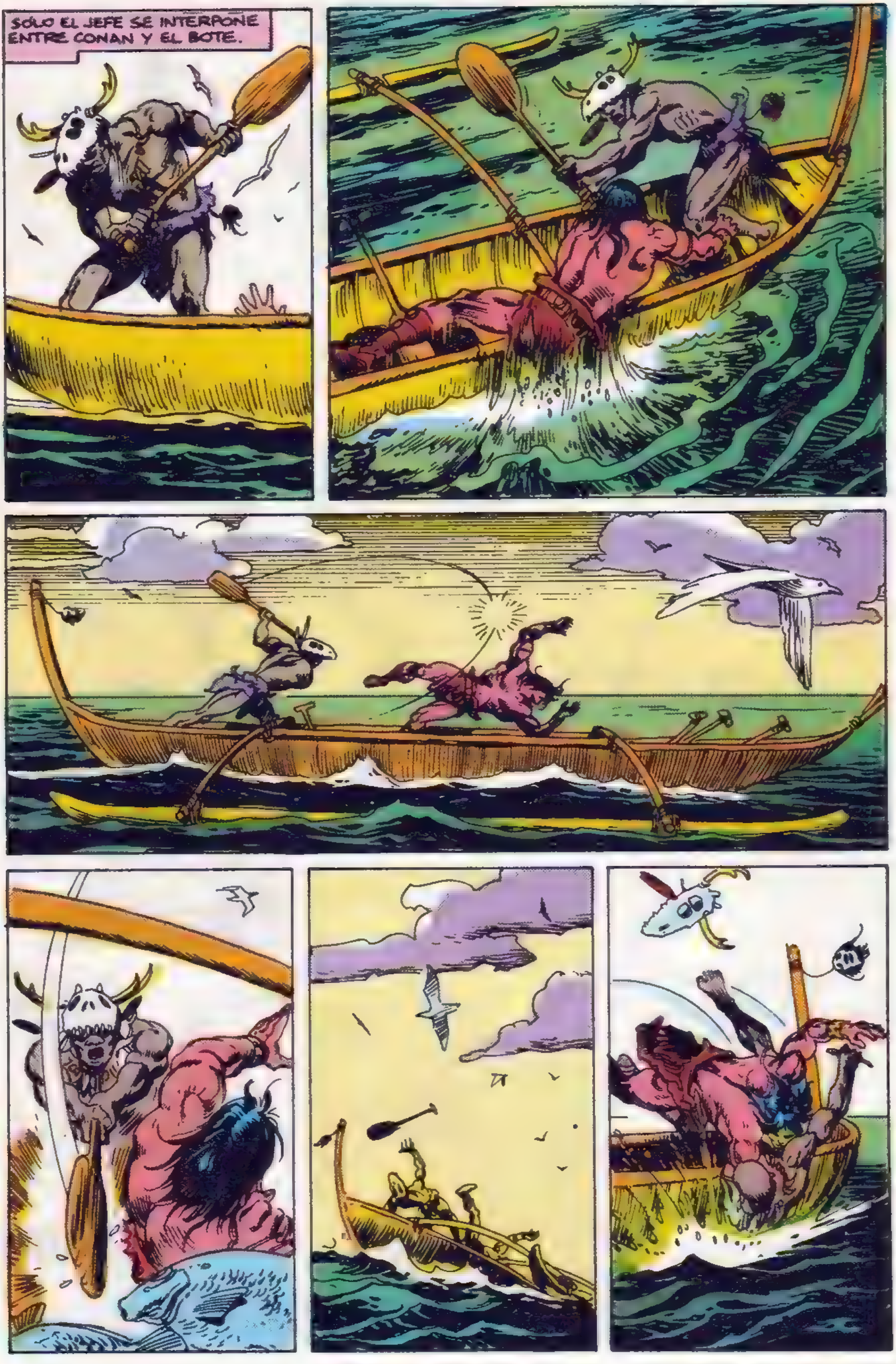

CONAN Y DOS DE LOS KRO CAEN POR LA LADERA HACIA LA CALA DE LAS RUINAS.
¡EL PEZ CARNÍVORO AGUARDA EN LAS AGUAS PARA HACERLOS PEDAZOS!
ESTOS HOMBRES NUNCA HAN LUCHADO CON NADIE COMO CONAN.
EL BÁRBARO ES UNA BESTIA MÁS FEROZ QUE CUALQUIER KRO.
EL PEZ AGUARDA.
EL AGUA SE AGITA CON DIENTES Y ALETAS APENAS ENTREVISTOS. EL ATERRADO SALVAJE MUERE.

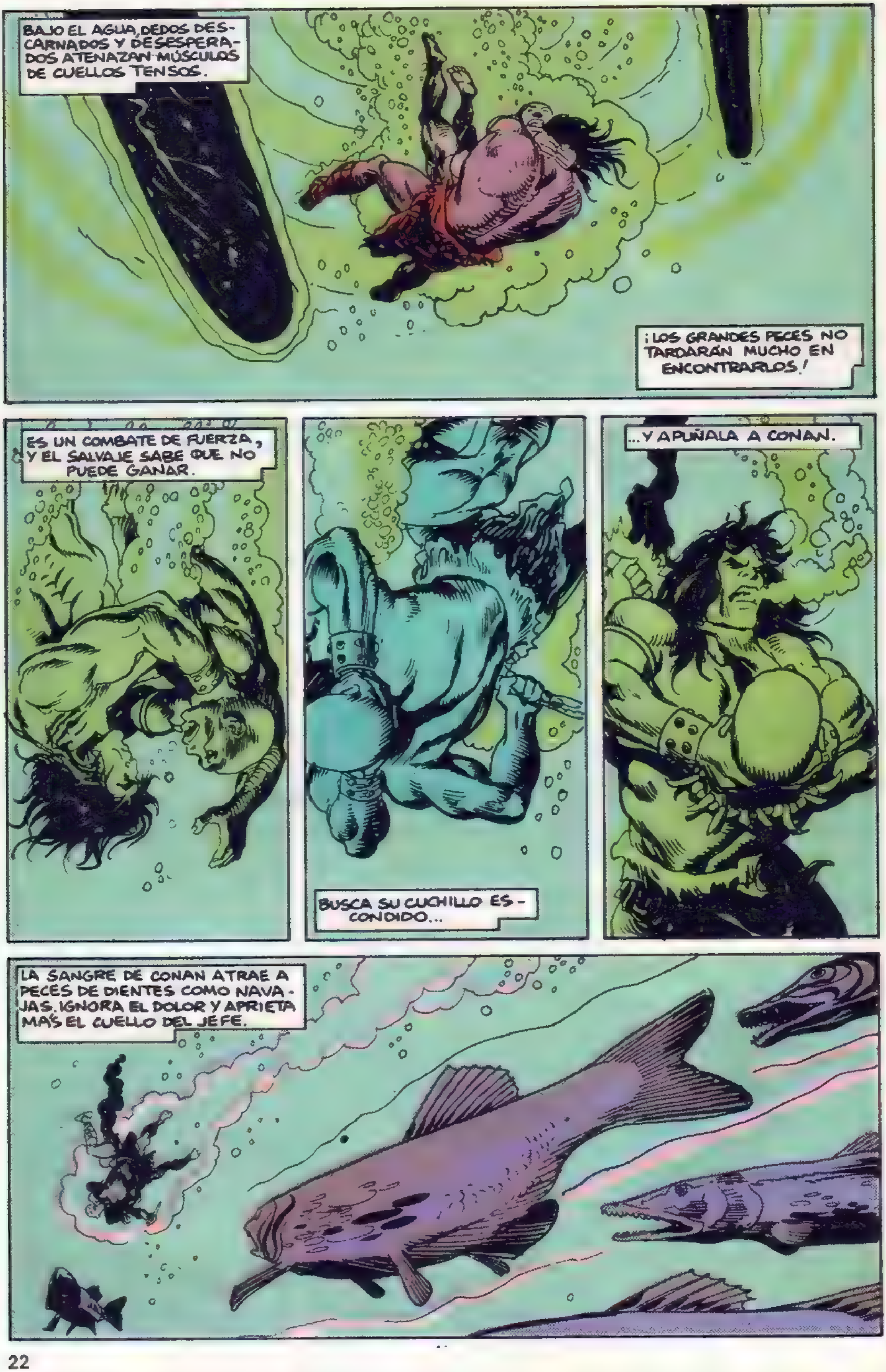
EN LA PLAYA ROCOSA, LOS KRO ESTÁN TRANS-FIGURADOS POR ESTE CONFLICTO PRIMARIO.
CONAN, UNA VISIÓN ATERRADORA DE LODO Y SANGRE, CORRE HACIA LOS SALVAJES.
¡VIENE EL DEMONIO!
¡BOTAD LA BARCA!
LOS KRO LUCHAN POR METER LA PESADA EMBARCACIÓN EN EL AGUA.
COMPRENDIENDO QUE CONAN LES ALCANZARÁ ANTES DE QUE LO CONSIGAN...
...DOS DE LOS KRO SE VUELVEN, DISPUESTOS A LUCHAR.


CONAN CAE SOBRE LOS KRO. EL JEFE Y SU TERCER GUARDIA CONSIGUEN SACAR EL BOTE DE ENTRE LAS ROCAS.
SI SUS COMPAÑEROS VENCEN AL MONSTRUO DE LOS BOSQUES, VOLVERÁN A POR ELLOS.
EL TIEMPO SE ACABA PARA CONAN.
¡EL BOTE SE DIRIGE A AGUAS ABIERTAS!
¡NO!

LOS PECES DEVORADORES DE HOMBRES IMPIDEN QUE CONAN NADE PARA APODE-RARSE DEL BOTE.
PERO, EN SU PRISA POR ALEJARSE, LOS KRO REMAN CERCA DE LAS RUINAS. ¡CONAN AÚN PUEDE AL-CANZARLOS!
INTUYENDO SU ÚLTIMO INTENTO FURIOSO POR ROBAR EL BOTE, LOS KRO REMAN FRE-NÉTICAMENTE ALEJÁNDOSE DE LAS RUINAS.
EL BOTE ESTÁ CASI FUERA DE SU ALCANCE CUANDO CONAN LLEGA AL FINAL DE LAS COLUMNAS DE PIEDRA
EL SALTO DE CONAN LE DARÁ LA VIDA ...¡O LA MUERTE!

APUÑALADO POR SU PROPIO CUCHILLO, EL KRO LLENA DE SANGRE LAS AGUAS.
¡EL OLOR ATRAE A LOS PECES, QUE DEVORAN AL SALVAJE!


SOLO EL JEFE SE INTERPONE ENTRE CONAN Y EL BOTE.


BAJO EL AGUA, DEDOS DESCARNADOS Y DESESPERADOS ATENAZAN MÚSCULOS DE CUELLOS TENSOS.
¡LOS GRANDES PECES NO TARDARÁN MUCHO EN ENCONTRARLOS!
ES UN COMBATE DE FUERZA, Y EL SALVAJE SABE QUE NO PUEDE GANAR.
BUSCA SU CUCHILLO ESCONDIDO...
...Y APUÑALA A CONAN.
LA SANGRE DE CONAN ATRAE A PECES DE DIENTES COMO NAVAJAS. IGNORA EL DOLOR Y APRIETA MÁS EL CUELLO DEL JEFE.

EL CUELLO DEL JEFE SE ROMPE CON UN CHASQUIDO. CONAN VE A LOS PECES CERCA.
DEBE DARLES UNA PRESA MÁS TENTADORA.
ABRE EL CADÁVER DEL OMBLIGO A LA BARBILLA, CREANDO UNA ENORME NUBE DE SANGRE.
EL BÁRBARO LANZA EL CUERPO HACIA LAS MANDÍBULAS ABIERTAS.
EN SU FURIA DE HAMBRE, NI SIQUIERA VEN A CONAN.
LA BATALLA TERMINA. PARA OJOS CIVILIZADOS, HABRÍA SIDO UN CHOQUE ENTRE DOS ENEMIGOS IGUAL DE INDÓMITOS.
BÁRBARO... SALVAJE... ¿QUÉ LOS DIFERENCIA?
SÓLO UN BOTE.
FIN

SEGUN LOS COMICS, LAS AVENTURAS DE CONAN DEBIERON TRANSCURRIR ASI ...

XXXVII

EL FIN DE UN VILLANO

Siguiendo las aventuras del volumen nº 5 de "Super-Conan", el rey Kobad Shan, que salvó la vida en un atentado de la secta "La daga llameante", está indignado contra Conan porque se llevó con él a Nanaia, una de sus favoritas, y se encamina en busca de Balash para prevenirle de la traición que el rey le preparaba. Como también le cree complicado en el ataque sufrido ordena indignado que salga su lugarteniente Gotarza detrás de él con 500 hombres de su guardia real. Conan que ya se ha encontrado con Balash en las montañas le advierte que el citado rey Kobad va a ir contra él. Pero esta advertencia parece inútil. Balash le lleva ante el cadáver de un khitanio que han encontrado en un barranco y que lleva tatuado en el pecho la famosa "daga llameante" La montaña tiene fama de estar habitada por demonios. El grupo que manda Conan está francamente asustado y dividido en dos grupos que hacen guardia. Son atacados por un grupo, primero de aparentes sombras negras y que luego se vé

"El Magus de Yanidar"

"Conan se deja llevar por los zuagiros ante el amo de Yanidar"

"*Encuentro con Olgerd Vladislav*"

que son hombres salvajes que cuando se retiran se han llevado a Nanaia con ellos. En el campo ha quedado muerto un hombre de afilados dientes. Conan y Tubal que se han quedado solos, siguen los rastros de sangre de los que han huído y aprovechando pasadizos y escalando montañas llegan a la vista de una gran ciudad ¡La ciudad de los demonios!. Conan le pide a Tubal que regrese y traiga refuerzos y a los kozakis.

Se adentra en la ciudad dispuesto a todo para salvar a Nanaia y con los primeros que topa es con un grupo de zuagires a quienes gobernó como jefe en sus días de desierto. Estos le conocen, pero trabajan a las órdenes del amo de Yanidar la ciudad que vió desde lo alto de las montañas. Conan con tal de introducirse en la ciudad les engaña y les dice mintiendo que le esperan en palacio. Le llevan hasta donde está el salón del trono y allí sentado está Magus con una enorme bola de cristal que le hace ver los acontecimientos. Le demuestra conocer toda la trayectoria y motivos que han llevado a Conan allí. En el plano de confidencias el Magus de Yanidar le cuenta la historia de la ciudad y como se hizo con el poder en ella. Su origen proviene de los tiempos del Rey Kull y estaba dominada por hombres demonio semi-salvajes, que él ha conseguido ir dominando y creando su reino. Le promete poder a Conan si se queda con él, pero tiene que dar el consentimiento "El tigre". Le asigna una confortable habitación, donde encuentra otra esclava que le promete llevarle donde está Nanaia. Una vez junto a las dos mujeres, Nanaia se disfraza con las ropas de un guardián a quien han eliminado. Conan descansa un poco y vuelven a buscarle para llevarle a la presencia del Magus y de quien tiene que dar su aprobación para que Conan se quede allí. Por fin aparece "El Tigre" que no es otro que su gran enemigo Olgerd Vladislav, el malvado personaje que domina todo el volumen nº 5 de "Super-Conan". Olgerd al verle allí a su merced le advierte que por fin tendrá su venganza por

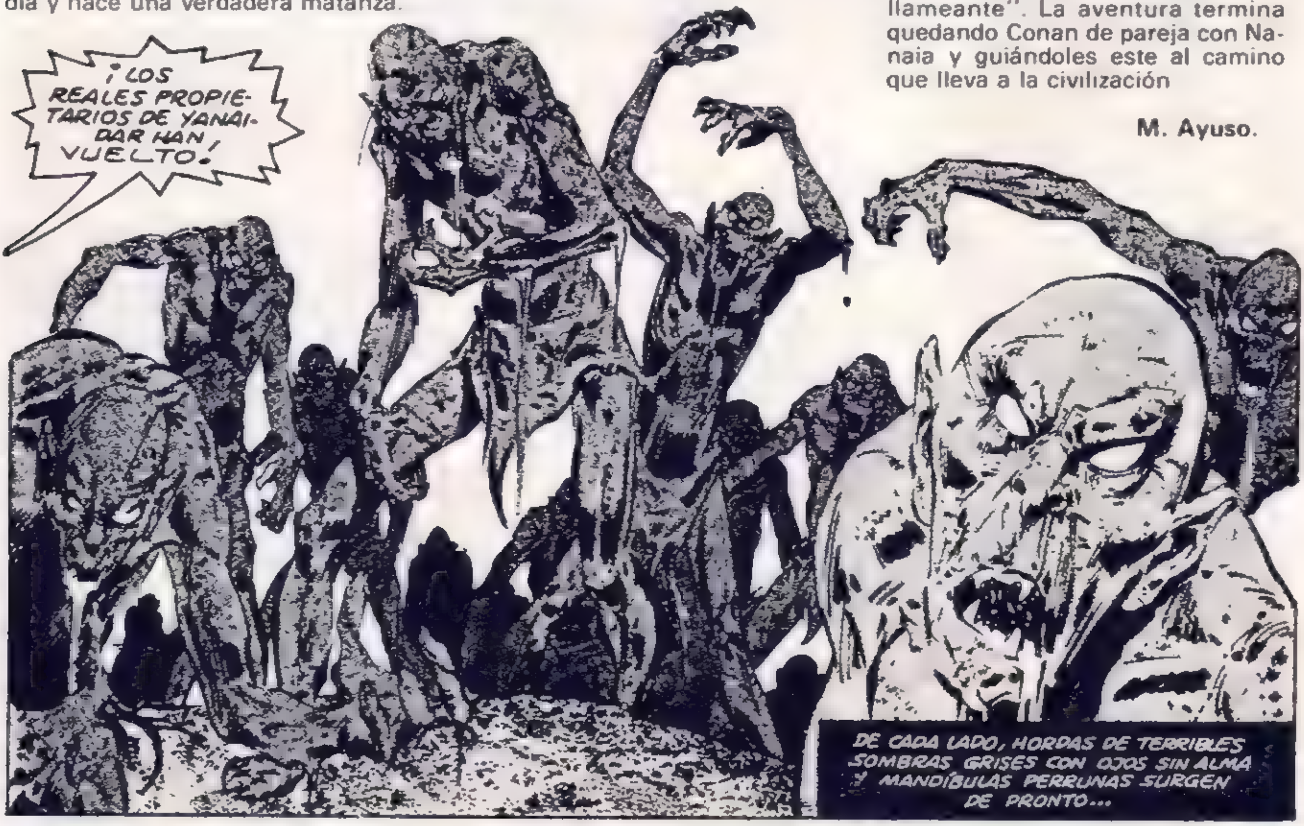
"*Fuera de los muros de Yanidar*"

"La tortura de la bella Nanaia"

todas las vejaciones que le hizo sufrir Conan en el desierto. Aquí mismo comienza la última aventura de este álbum titulada **"Los ogros de Yanidar"**. Conan no viendo otra salida se revuelve contra toda la guardia y hace una verdadera matanza. Le persiguen y logra saltar los muros que protegen la ciudad y el palacio. Olgerd se queda confiado porque sabe que Conan no velverá vivo de aquella salida, ya que el exterior es terreno muy peligroso. De entrada Conan se tiene que enfrentar a un terrible y gigantesco monstruo mitad simio que quiere devorarlo, pero le vence. Vuelve a entrar en la ciudad y libera a los zuagires que le detuvieron y que el amo de Yanidar había mandado encarcelar por dejar entrar a Conan en la ciudad. Arman una buena revuelta en palacio. Conan llega hasta el amo de Yanidar que está torturando a la bella Nanaia y tras varias peripecias logra salvarla nuevamente. Mata al poderoso Magus. Reunidos otra vez los zuagiros liberados logran al frente de Conan hacerse fuertes en una torre del palacio, pero Olgerd Vladislav inicia el ataque con torres de asalto. Conan lucha contra él y por fin lo mata. En este mismo momento han llegado a Yanidar las tropas de Gotazar que salieron detrás de Conan y la lucha en la ciudad entre los variados grupos y ejércitos es terrible. Soldados de varias razas y distintos ejércitos luchan entre sí. Aún se complica más la situación con la aparición de los primitivos habitantes de Yanidar, cadáveres vivientes que siembran el pánico y además practican el canibalismo. Se apoderan de su primitiva ciudad, pero no se atreven a salir de ella. Entre todos los soldados que han logrado salir hay un pacto de honor, ya que un mensajero confirma que el tirano Kobad Shah murió por fin al habérsele extendido el veneno de la "daga llameante". La aventura termina quedando Conan de pareja con Nanaia y guiándoles este al camino que lleva a la civilización

M. Ayuso.

"Los muertos vivientes"



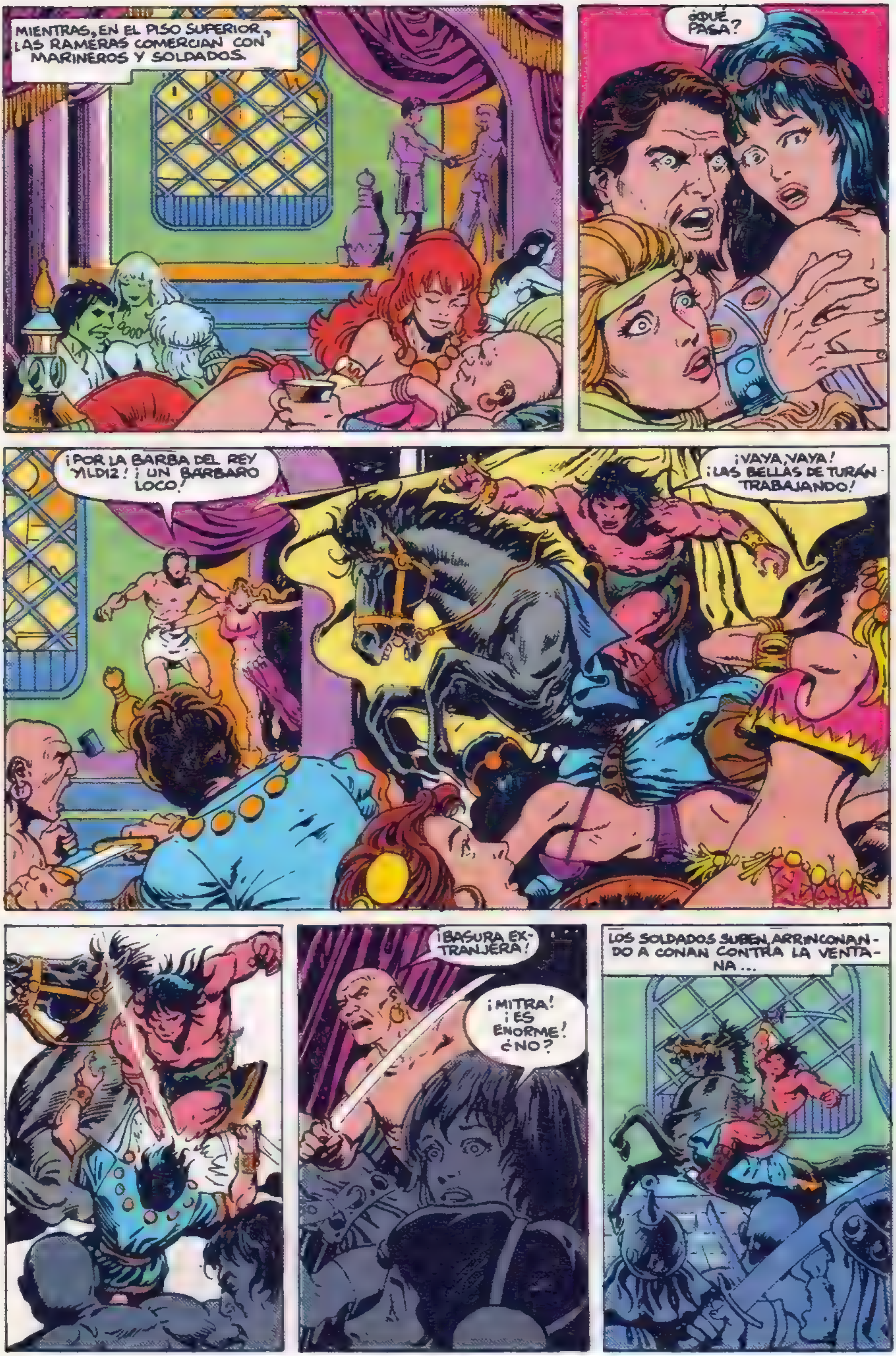
Este episodio corresponde al original norteamericano nº 219

CONAN EL BARBARO nº 157. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. ISBN 84-395-0283-4.
Copyright © 1988 Conan Properties. Inc. Copyright © 1990 Planeta-De Agostini, S.A. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material de los comics-book USA *Conan the Barbarian* y sus personajes y características son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc y se editan bajo licencia del mismo, por acuerdo con Promovip.
Imprime: Gaiban Grafic. Almirante Oquendo, 1-9. 08930-San Adrián del Besós (Barcelona). Depósito Legal M-2924-83. Distribuye: MIDESA. Carretera de Irún Km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28049 MADRID. Tfno. (91) 652 42 00
Printed in Spain/Impreso en España.
ESCANEADO POR HLUOTWIG (CRG).

¡DAME ESE ESCUDO!
¡MUY BIEN, PERROS TURANIOS!
¿QUIÉN QUIERE MORIR PRIMERO?
¡CUIDADO! ¡VA A POR EL CABALLO DEL SARGENTO!
¡JA! ¡LE APLASTARÉ ANTES DE QUE...
¡...OOF!
¡OS ENSEÑARÉ COMO SE CABALGA EN UNA BUENA MONTURA!
¡VAMOS, CABALLO! ¡EN MARCHA!

CONAN, BUEN CONOCEDOR DE UNA SILLA, ES PRONTO EL AMO DEL CABALLO.
LA BESTIA IRÁ A DONDE CONAN QUIERA.
¡SANGRE DE TARIM!
¡CROM! ¡MÁS SANGRE!
¡NO HAY SALIDA!
¡AQUÍ NO NOS IRÁ MUCHO PEOR!

EL CAOS ASOLA LA TABERNA CUANDO CONAN Y SU MONTURA ENTRAN EN LA SALA.
¡A UN LADO, IDIOTAS!
¡DETENEDLO! ¡ESTÁ DESTROZANDO MI BAR!
PESE A LAS DIFICULTADES, LA OSADA Y HÁBIL GUÍA DEL CABALLO HACE QUE CARGUE HACIA ADELANTE.
MÁS HOSPITALIDAD TURANIA, ¿EH?
¡ESTA GENTE SE PONE ANTIPÁTICA!
¡PROBAREMOS SUERTE ESCALERAS ARRIBA!


MIENTRAS, EN EL PISO SUPERIOR, LAS RAMERAS COMERCIAN CON MARINEROS Y SOLDADOS.
¿QUÉ PASA?
¡POR LA BARBA DEL REY YILDIZ! ¡UN BÁRBARO LOCO!
¡VAYA, VAYA! ¡LAS BELLAS DE TURÁN TRABAJANDO!
¡BASURA EXTRANJERA!
¡MITRA! ¡ES ENORME! ¿NO?
LOS SOLDADOS SUBEN, ARRINCONANDO A CONAN CONTRA LA VENTANA...

SKRAKASH!
¡MÁS SOLDADOS!
¡APARTAOS O MORID, TURANIOS!
¡YA TE TENEMOS, EXTRANJERO!

¡MI CABALLO!
CHUK!

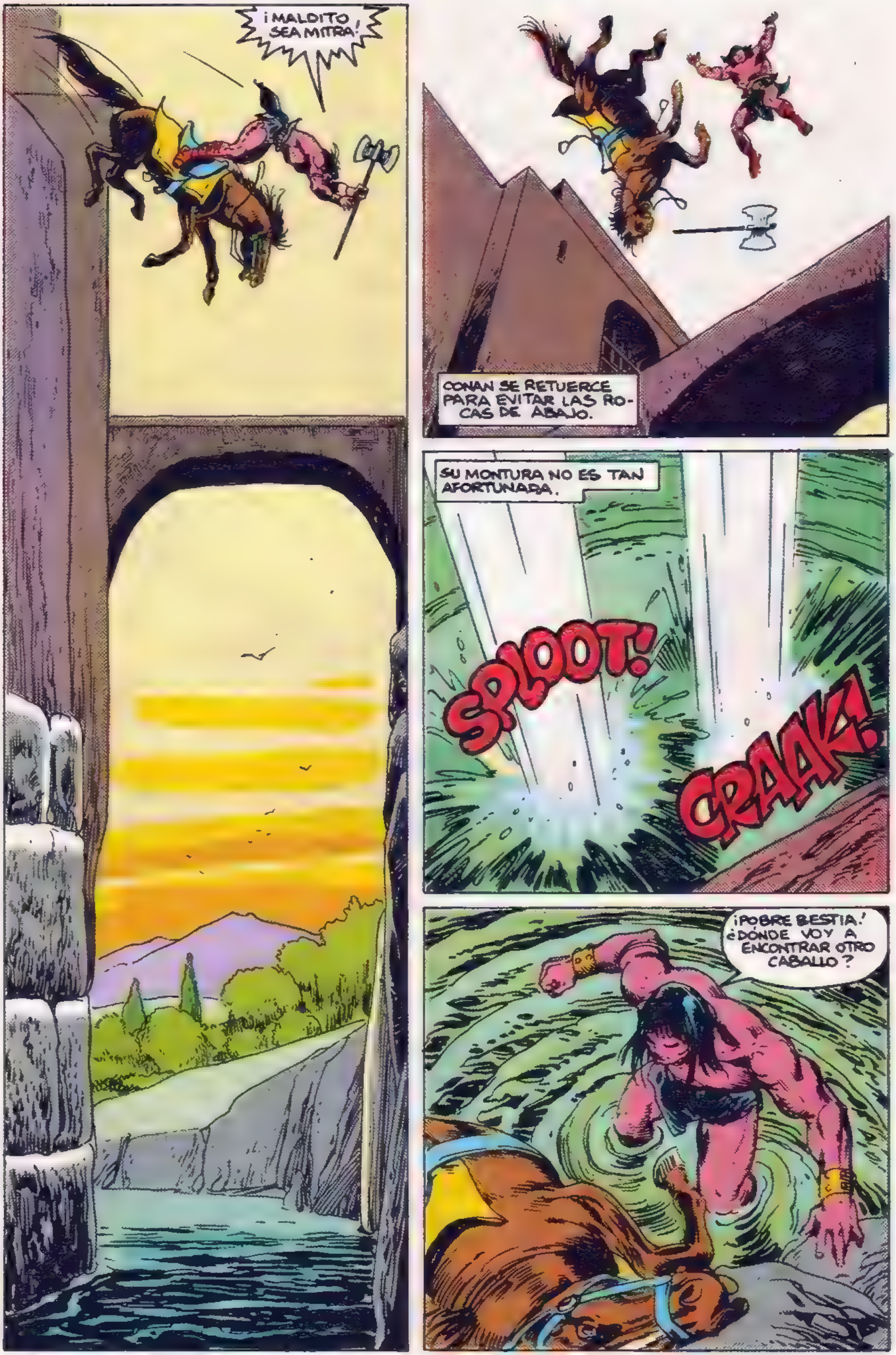
OTRA VEZ A PIE, LA SITUACIÓN DE CONAN ES PRECARIA. DEBE CONSEGUIR OTRA MONTURA.

CERCA, UN HERRERO SACA DE SU BAÑO FRIO UN HACHA DE COMBATE RECIEN FORJADA.
KRRAK!
¿QUE DEMO..?
¿TIENES UN CABALLO?
¡BASURA CIMMERIA! ¡MIS CABALLOS SÓLO LLEVAN JINETES TURANIOS!
TE ENSEÑARE A DESTROZAR MI TIENDA.
CHANK!
THUNK!
ES UNA ARMA BIEN HECHA, HERRERO. ¡ME LA LLEVARE!

CONAN SUBE AL TEJADO.
EXAMINA LOS CABALLOS DEL ESTABLO DEL HERRERO PARA ELEGIR EL MEJOR.
PARECES DISPUESTO A LLEVAR A UN CIMMERIO A LA BATALLA.
¡AHORA PODEMOS SALIR DE ESTE MALDITO SUBURBIO TURANIO!
¡Y PARTIRÉ EN DOS AL HOMBRE QUE INTENTE DETENERME!
LA NUEVA MONTURA DE CONAN SALTA LA VALLA SIN TITUBEAR.
CONAN GUÍA AL CABALLO HACIA LA PUERTA DE LA CIUDAD.
¡MÁS RÁPIDO!

LA NOTICIA DE LA FRENÉTICA HUIDA DEL CIMMERIO SE HA EXTENDIDO POR KA-VARI.
¡CIERRA LA PUERTA! ¡UN LADRÓN INTENTA ESCAPAR DE LA CIUDAD!
¡PUES DETENLO TÚ! ¡TENGO UNA COLUMNA DE CABALLERÍA LIGERA ACERCÁNDOSE DESDE AGHRA-PUR!
¡LORD DAKKON PEDIRÁ MI CABE-ZA SI LE BAJO LA PUERTA EN LAS NARICES!
CONAN SE ACERCA.
¡MIRA! ¡MIRA! ¡IDIOTA! ¡CIERRA LA PUERTA!
CLANK! CLANK!
¡SANTO TA-RIM! ¡BIEN! ¡DE ACUERDO! ¡LA CIERRO!
PERO, ¿QUÉ POSIBILIDADES TIENE DE DETENER A ESE LOCO RABIOSO?
CLANK! CLANK!
¡RÁPIDO! ¡SE ACERCA!
¡TENGO OJOS! ¡VOY TAN DEPRISA COMO PUEDO!
CONAN NO TITUBEA. O LLEGA, O ALGUIEN LO PAGARÁ.

LA PUERTA SE CIERRA EN EL ÚLTIMO MOMENTO. CONAN HACE QUE EL CABALLO SE DETENGA.
CHOOM!
¡CROM! ¡PARECE QUE NECESITAMOS UNA SALIDA MEJOR!
¿EH? ¿QUÉ HACE?
¡VA CONTRA EL MURO...
...SOBRE EL MURO!
¡Y NO CONTRA EL MURO!
POCOS HOMBRES LLEVARÍAN A UN CABALLO HASTA LÍMITES TAN LOCOS.


¡MALDITO SEA MITRA!
CONAN SE RETUERCE PARA EVITAR LAS ROCAS DE ABAJO.
SU MONTURA NO ES TAN AFORTUNADA.
SPLOOT!
CRAAK!
¡POBRE BESTIA! ¿DÓNDE VOY A ENCONTRAR OTRO CABALLO?

CONAN SE ARRASTRA FUERA DEL FOSO PARA ENFRENTARSE A TODO UN REGIMIENTO DE CABALLERÍA TURANIA.
¿QUÉ TENEMOS AQUÍ?
¡UN LADRÓN BÁRBARO, SIN DUDA!
¡Y UN LADRÓN AL QUE PARECEN GUSTARLE LOS CABALLOS!
¡CERDO INSOLENTE!
¡MÁTALO, LANCERO BORUS!
¡COMO DESEES, LORD DAKOON!
BORUS SÓLO TENDRÁ UNA OPORTUNIDAD DE EMPALAR AL CIMMERIO.
CONAN ESQUIVA LA LAN-ZA.
AHORA, CONAN TIENE VENTAJA.
¡LA PODEROSA CABALLERÍA TURANIA! ¡BAH!

UN SEGUNDO LANCERO ATACA A CONAN.
¡RÍNDETE, BÁRBARO! ¡SOMOS MÁS Y MEJORES!
¡ESO ESTÁ POR VER, TURANIO!
¡GAAAKK!!
¡TIENES UN CABALLO FUERTE, LANCERO!
¡Y COMO NO ESTÁS EN CONDICIONES DE CABALGAR...
...ME ENCARGARÉ DE ÉL!
¡EEGAAAA! ¡VAMOS!

¿ES QUE NO PODEIS HACER NADA? ¡QUE ALGUIEN LO DETENGA! ¡RÁPIDO!
DE CERCA, LOS LANCEROS SON INÚTILES.
CON UNA MAZA Y UN ESCUDO, Y UN CABALLO BAJO ÉL, CONAN SE ENFRENTA IMPUNEMENTE A LA MUERTE.
PERO LE SUPERAN ENORMEMENTE EN NÚMERO.
TRAS ASUSTAR A LA CABALLERÍA CON SU CARGA, SE LIBERA.
LOS JINETES VUELVEN A RODEAR RÁPIDAMENTE A CONAN, OBLIGÁNDOLE A DETENERSE PARA LUCHAR.
POR FIN, SALE DE ENTRE SUS FILAS Y SE DIRIGE HACIA EL BOSQUE.
AL BÁRBARO LE AGUARDA UNA SORPRESA.
HA CRUZADO LA PUERTA DE LA CIUDAD. ¡PERO NO CRUZARÁ LA PUERTA DEL DIABLO!

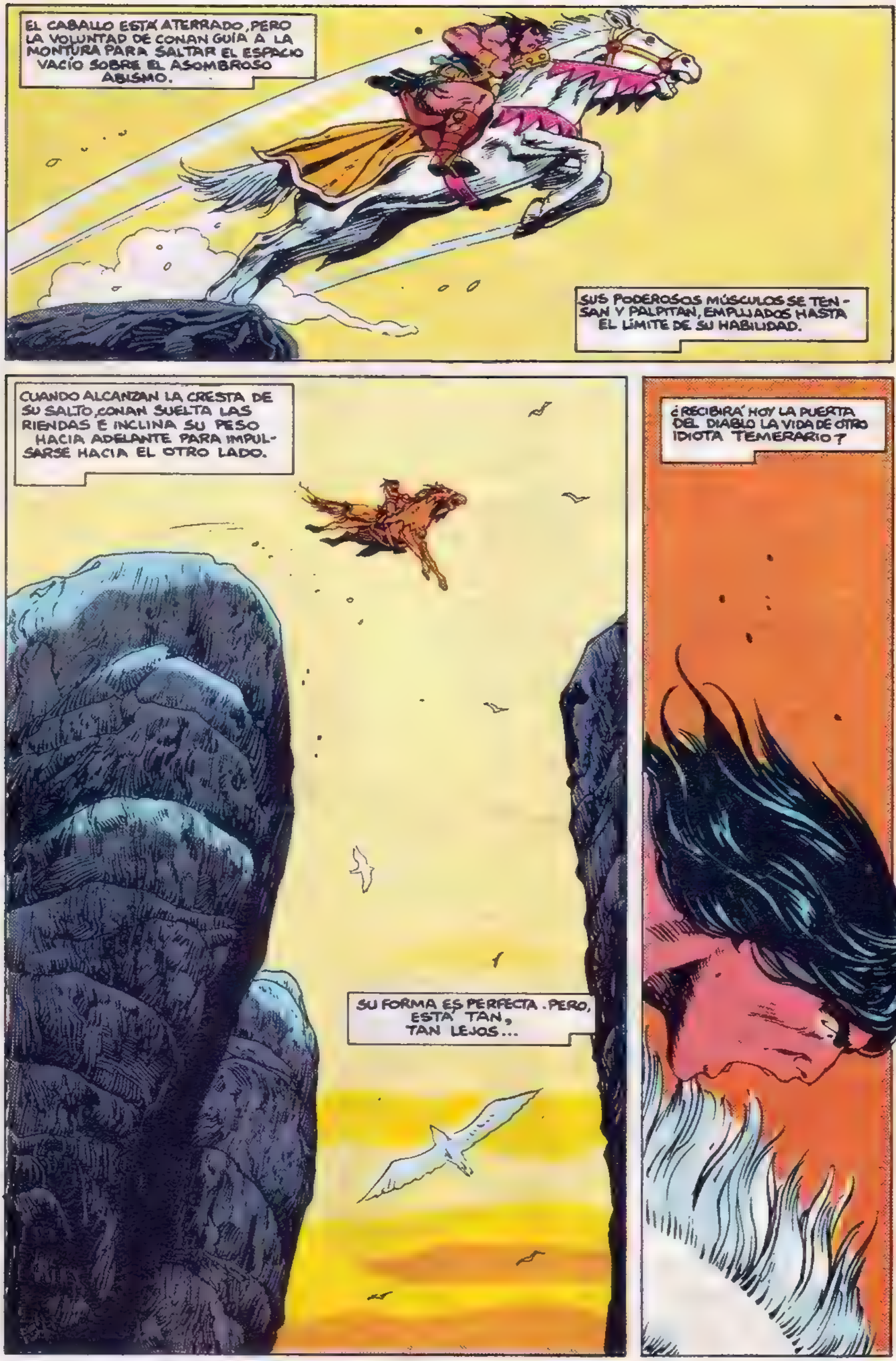
LA CABALLERÍA TURANIA PERSIGUE A CONAN EN EL BOSQUE, EMPUJÁNDOLE HACIA LA PUERTA DEL DIABLO.
UN PASO EN FALSO EN EL TERRENO ROCOSO SERÁ EL DESASTRE PARA LOS JINETES.
CONAN SE DIRIGE HACIA LA ESPESURA, POR LO QUE SERÁ DIFÍCIL QUE LE SIGAN...
...SOBRE TODO LOS LANCEROS.
¡CABALGA COMO UN MANÍACO!
¡HERIRÁ AL CABALLO, Y ENTONCES LE TENDREMOS!
¡PODÉIS TENERME YA... SI ME COGÉIS!
¡SE ESCAPA!
ACELERA LA MARCHA, PERO TODA LA ZONA ESTÁ PLAGADA DE TURANIANOS.

EL TERRENO SE VUELVE ESCABROSO A MEDIDA QUE CONAN, SIN SABERLO, SE ACERCA A LA PUERTA DEL DIABLO.
LOS TURANIOS SIGUEN PERSIGUIÉNDOLO. ÉL LOS ESQUIVA, ATREVIÉNDO- A CABALGAR POR DONDE ELLOS NO SE ATREVEN.
¡QUÉ DESPERDICIO DE BUENOS CABALLOS!
TE HAS PASADO LA VIDA ESCLAVIZADO POR AMOS TURANIOS.
GANA UNA PEQUEÑA VENTAJA SOBRE LOS JINETES Y LUEGO...
¡WHOA!

WHOA!
LA PUERTA DEL DIABLO. EL ABISMO ES INCREÍBLEMENTE PROFUNDO, IMPOSIBLE DE SALVAR.
DURANTE SIGLOS, LOS VIAJEROS SE HAN LIMITADO A ESQUIVAR EL BARRANCO, RODEÁNDOLO.
¡MALDITOS TURANIOS! ¿NO PODRÍAN HABER CONSTRUIDO UN PUENTE AQUÍ?
¡PARECE QUE TENDREMOS QUE SALTARLO!
¡ESTÁS ATRAPADO, BÁRBARO! ¡RÍNDETE Y TE PERDONARÉ LA VIDA!
¡PREFIERO SALTAR, TURANIO!

¡ES INÚTIL! ¡NADIE HA CONSEGUIDO SALTAR SOBRE LA PUERTA DEL DIABLO!
¡HAY UNA PRIMERA VEZ PARA TODO, TURANIO!
¡CUANDO QUIERAS! ¡TUS HUESOS SE REUNIRÁN EN EL FONDO CON LOS DE OTROS IDIOTAS!
¡POR CROM, CRUZARÉ LA PUERTA DEL DIABLO!
¡Y LO HARÉ SOBRE TU CABALLO!
LOS HOMBRES DE LORD DAKKON SIGUEN EN GUARDIA. EL HONOR LOS OBLIGA A DEJARLE LUCHAR SOLO CON EL BÁRBARO.

CONAN Y EL TURANIO INTERCAMBIAN GOLPES SALVAJES.
EL CIMMERIO PELEA CON UNA FURIA QUE NO ENCAJA CON LA ODISEA QUE ACABA DE SUFRIR.
¡REZA A TU HACEDOR TARIM, DAKKON!
¡PERO DISPONTE A REUNIRTE CON CROM!
EL CABALLO DE LORD DAKKON ES UNO DE LOS MEJORES DE SU RAZA.
CON UN CABALLO DESCANSADO...
... Y UN POCO DE IMPULSO...
¡...CONQUISTARÉ LA PUERTA DEL DIABLO!
¡Y ME LIBRARÉ DE VOSOTROS PARA SIEMPRE, PESTES!


EL CABALLO ESTÁ ATERRADO, PERO LA VOLUNTAD DE CONAN GUÍA A LA MONTURA PARA SALTAR EL ESPACIO VACÍO SOBRE EL ASOMBROSO ABISMO.
SUS PODEROSOS MÚSCULOS SE TENSAN Y PALPITAN, EMPUJADOS HASTA EL LÍMITE DE SU HABILIDAD.
CUANDO ALCANZAN LA CRESTA DE SU SALTO, CONAN SUELTA LAS RIENDAS E INCLINA SU PESO HACIA ADELANTE PARA IMPULSARSE HACIA EL OTRO LADO.
SU FORMA ES PERFECTA. PERO, ESTÁ TAN, TAN LEJOS...
¿RECIBIRÁ HOY LA PUERTA DEL DIABLO LA VIDA DE OTRO IDIOTA TEMERARIO?

POR CROM, LO HICIMOS.
¡JA! ¿POR QUÉ NO LO INTENTÁIS VOSOTROS, CHACALES COBARDES?
¿QUÉ TAL SI SALTAMOS OTRA VEZ PARA METER EL DEDO EN LA LLAGA? ¿QUÉ OPINAS, CHICO?
¿NO?
DE ACUERDO... YA HAS HECHO BASTANTE POR HOY.
ESTA NOCHE, BEBERÉ UNA JARRA O DOS EN TU HONOR.
•FIN•

SEGUN LOS COMICS, LAS AVENTURAS DE CONAN DEBIERON TRANSCURRIR ASI ...

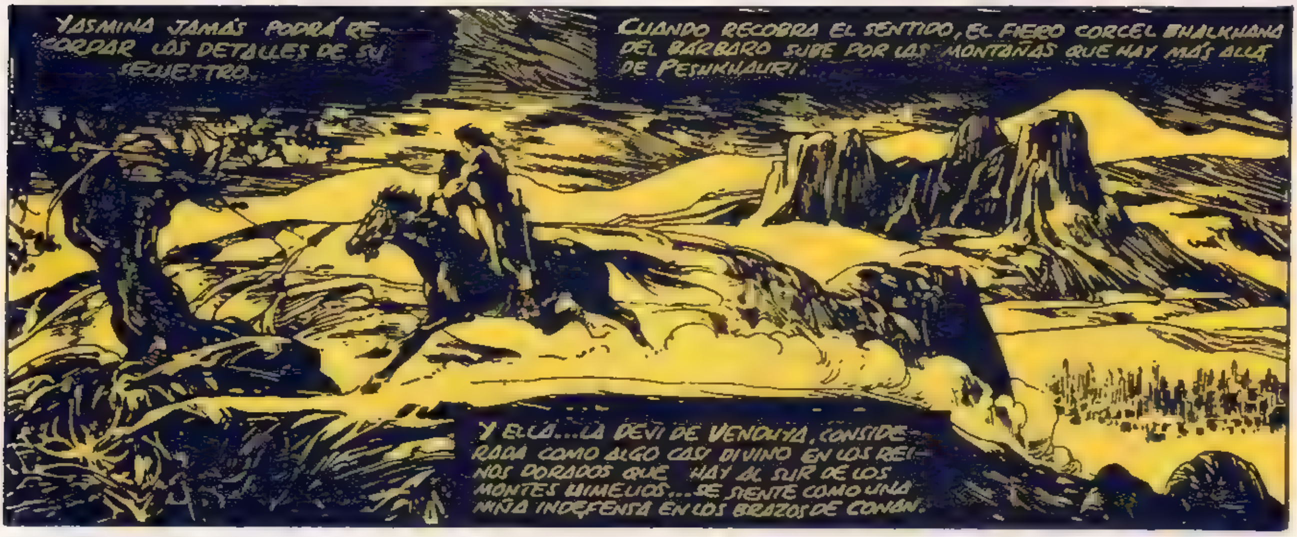
XXXVIII

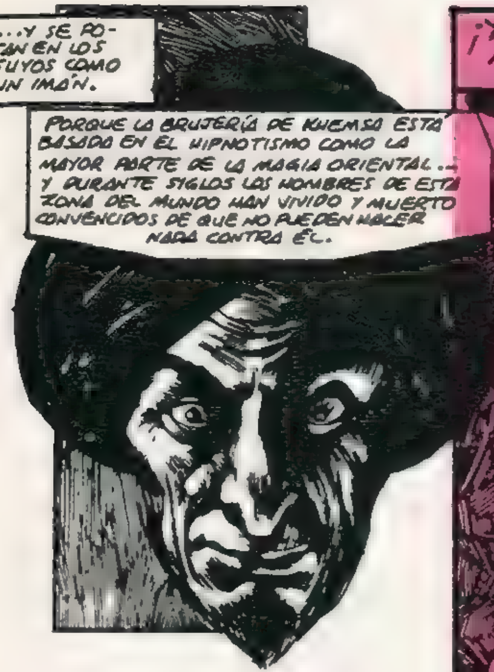
LOS BRUJOS DEL CIRCULO NEGRO

Después de los episodios anteriormente narrados en este intento de cronología y de poner un poco en orden las aventuras de Conan, hay otros episodios principalmente dentro de "La espada salvaje de Conan" donde el bárbaro tiene otras aventuras al frente de los zuagiros y aún actualmente se siguen escribiendo y dibujando episodios de aquella época pródiga en aventuras. Pero ahora tenemos otra larga saga suya publicada en el "Super-Conan" nº 11 que está reunida en cuatro cuadernos de la citada "Espada Salvaje" y que nosotros titulamos **"El pueblo del Círculo Negro"**, **"La guerra de los brujos"**, **"La batalla de las torres"** y **"Venganza en Vendhya"**. Este "Super-Conan" lleva todavía otro episodio más de otra época que no es cosa de citar ahora. Se trata de una de las mejores historias de Robert E. Howard. Los dibujos son de John Buscema y Alfredo Alcalá. La acción se desarrolla en Vendhya (la India de la Era Hybórea) y la trama se basa en un intento del rey Yezdiguerd de Turán por conquistar este país con la ayuda de una misteriosa hermandad de brujos llamados los Señores Maestros del Círculo Negro, que provocan la muerte de Bhunda Chand, el rey de Vendhya. En toda la aventura vamos a tener una gran dosis de brujería y magia, ya que antes de que muriese han intentado apoderarse del alma con restos de sus cabellos, sus uñas y otros productos de desecho de la familia real. La hermana del rey, la princesa Yasmina decide vengarse de los integrantes del Círculo Negro.

Entra en escena Conan que en ese momento es jefe guerrero de una tribu feroz de los montes Himelios (o sea Himalaya) y que quiere rescatar a siete hombres suyos que tienen prisioneros en Vendhya. Cuando está negociando con el gobernador su rescate aparece la Devi Yasmina, y Conan considera que para negociar con poder, lo mejor es raptarla, así que se la carga a hombros y sale huyendo a caballo con ella.

Se encuentran con los hombres de una tribu amiga, que de momento le ayudan a salvar distancias con sus perseguidores que ya emprendieron la marcha tras él. Ya hay un brujo tras el grupo que viaja en el tiempo y se adelantó a ellos, hace llegar una bola negra (hecha con loto, la droga de aquel tiempo) al jefe de la partida Yar Afzal a quien envenena. El resto del grupo se alza contra Conan, pues han visto las ropas lujosas de Yasmina e imaginan que pueden sacar dinero por ella. Nuevamente Conan tiene que huir a Caballo por la garganta de un desfiladero, pero el brujo antes citado los hace caer en las garras de un monstruo, posiblemente creado por sus poderes. Yasmina se encuentra protegida y satisfecha de estar con Conan, después de las aventuras pasadas junto a él. Encuentran a una muchacha campesina y, por unas monedas, Conan le compra las ropas para que se las ponga Yasmina y pase inadvertida.



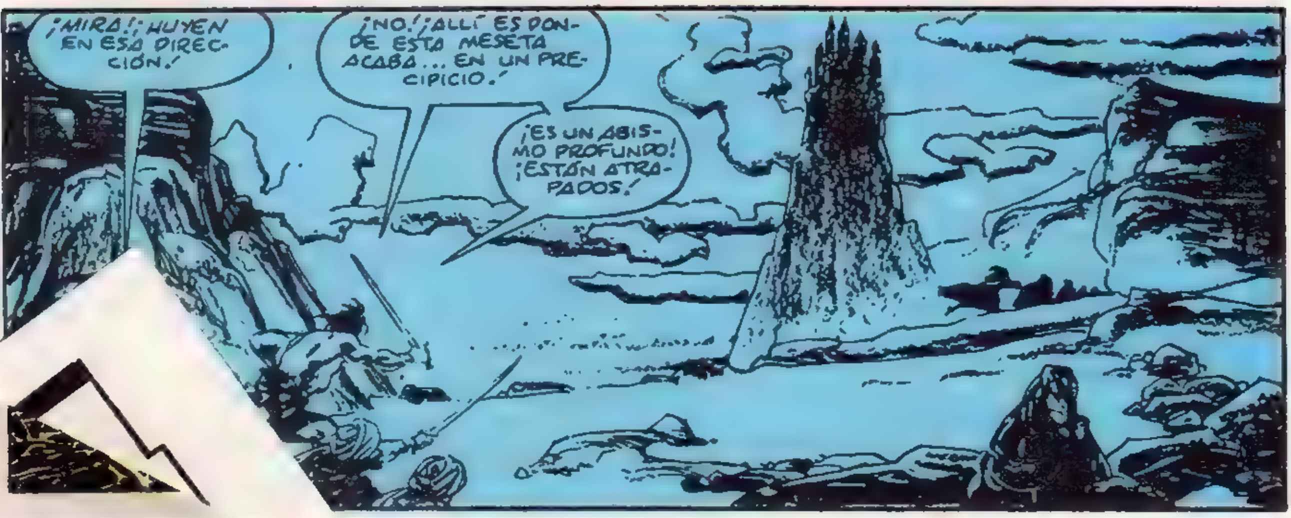


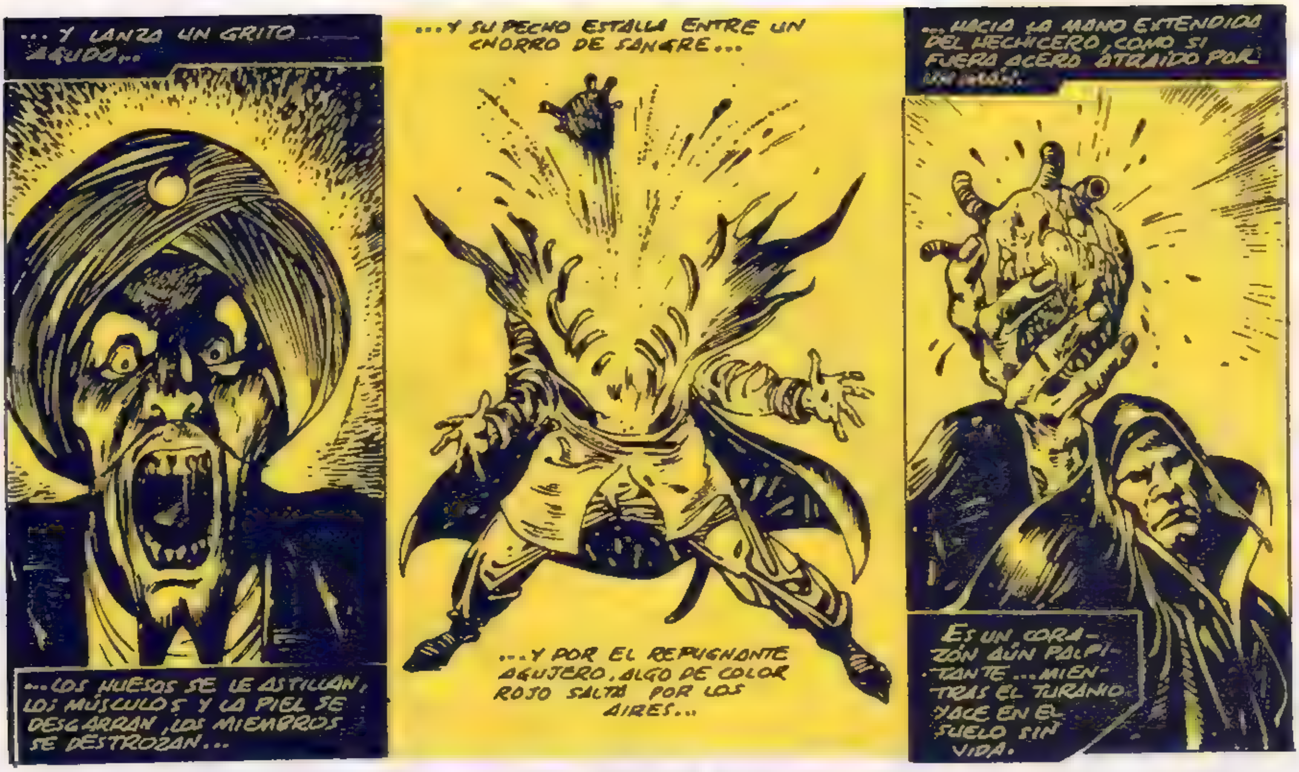
Prosiguen la marcha y encuentran un fenómeno que se produce temporalmente en la zona: una nubecilla en forma de torbellino que se desplaza y es conocida como "la alfombra de Yimsha". A continuación se encuentran con el brujo que vieron en el desfiladero, quien quiere hipnotizar a Conan y aunque este se hace fuerte consigue derribarlo, pero en ese momento el brujo Khemsa que va acompañado de una muchacha, se le aparece "la alfombra de Yimsha" que le aterroriza y del mismo torbellino aparecen cuatro brujos distintos vestidos de negro. Estos magos con su poder consiguen que primero la muchacha y luego Khemsa se despeñen por el barranco del desfiladero, volviéndose a convertir en el torbellino y desaparecer. En su marcha arrastran también a Yasmina que desaparece por el momento. Conan intenta salir de aquellas montañas y se encuentra con una tropa montada a caballo de quinientos hombres a los que él capitaneó, los fieros Afghulis y va a su encuentro, pero ellos ven en el bárbaro un traidor que los dejó abandonados. Tiene que huir a galope de su caballo y en el camino se encuentra al brujo Khemsa que, aunque se despeñó, todavía vive y se encuentra en un estado lamentable. Le entrega un cinturón y le dice que logrará vencer a los brujos del Círculo Negro, pero tiene que seguir un camino y romper el globo de cristal con las cuatro granadas doradas. Seguidamente muere y Conan se coloca el cinturón. En su camino se encuentra al gobernador que salió en su busca para llevarse a Yasmina, y aunque Conan se entera que mató a los siete hombres que él andaba buscando, hacen un trato temporal para encontrar a la Devi Yasmina.

Mientras, Yasmina en poder de los magos es interrogada por uno de ellos, a quien le reprocha que matasen a su padre y les pide que estén al servicio del rey de Turán Yezdigerd. Este brujo quiere convertirla en su esclava y utilizando sus poderes le hace ver visiones, aterrorizándola.

Conan cabalga junto a sus nuevos y temporales aliados, hasta llegar al castillo de los hechiceros, en lo alto de un monte escarpado donde se ven unas altas torres. ¡No es el castillo de un cuento de hadas, sino la morada de los Profetas Negros, los brujos poderosos y malignos!. Encuentran feroces animales que intentan impedirles el paso, pero los eluden e intentan asaltar una de las torres que tienen a la vista. Comienzan el ataque con flechas, pero en lo alto de la torre aparece uno de los brujos que toca un extraño cuerno de bronce que hace temblar la tierra igual que un terremoto. El mago es alcanzado por las flechas y cae. Conan logra llegar a lo alto de la torre a tiempo de ver a media docena de magos que huyen hacia la meseta central donde en lo alto se vé la gran morada de los brujos.

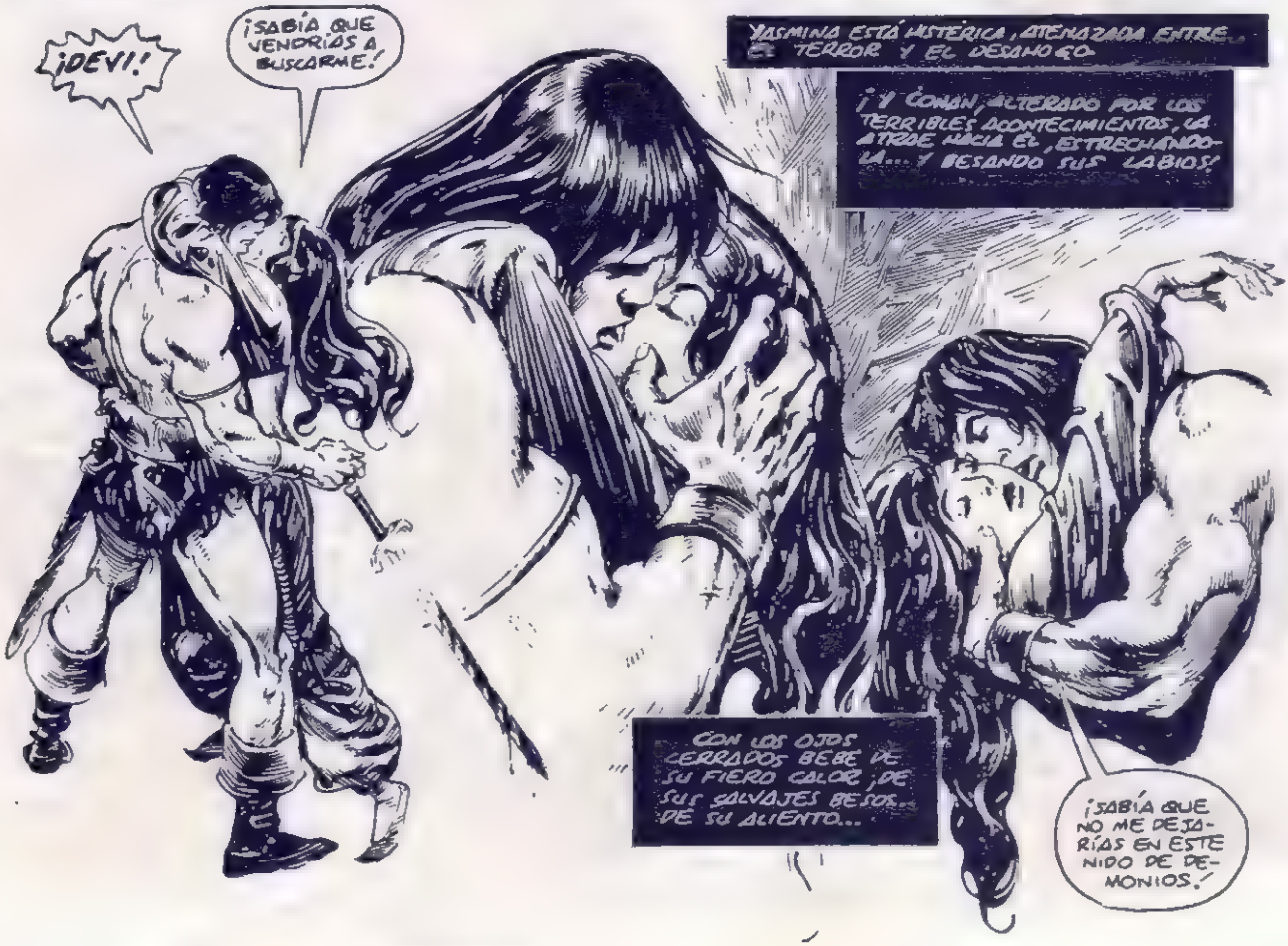
El castillo principal tiene una subida invisible por la que logran escalar y las fuerzas de Conan tienen una batalla con los magos acabando con todos ellos, pero solamente a Conan y Kerim Shah les han quedado cuatro hombres vivos. Entran en la morada principal en busca de Yasmina y allí es donde están los Profetas Negros de Yimsha, quienes con su magia y utilizando varias transformaciones intentan acobardarlos, llegando a cortar las cabezas de los cuatro miembros de la pequeña tropa. Sólo quedan Conan y Kerim Shah. Cuando parece que van a acabar también con ellos, Conan se quita el cinturón que le dieron y toma nuevas fuerzas y vigor, teniendo una lucha a muerte con los cuatro magos que se transforman en serpientes. Conan con la fuerza del cinturón los va venciendo y ya sólo queda un mago, posiblemente el más poderoso. Este con su magia hace que le explote el corazón a Kerim. Todavía tiene el mago otra transformación en serpiente gigante que quiere impedir rescaten a Yasmina, pero Conan la parte y entonces se ven huellas humanas de sangre procedentes del brujo.





Yasmina agradecida se abraza a él. Salen de aquella endiablada mansión y al bajar ven una gran batalla en el valle entre tropas turanias y los afghulis que él mandaba. Fiel a sus principios, Conan va a luchar en favor de los suyos, complicándose la situación todavía más cuando llegan tropas de la caballería de Vendhya fieles a Yasmina. Unidos estos a la antigua gente de Conan, logran derrotar por el momento al ejército turanio. Pero en el fragor de la batalla Conan tiene que luchar todavía con otra transformación del brujo que él creyó matar y ahora un gigantesco buitre al que acaba matando y cuando cae por el precipicio se convierte otra vez en el brujo que era. Conan se despide de Yasmina que regresa a su reino convertida otra vez en la Devi, y espera obtener más adelante sus favores.

M. Ayuso

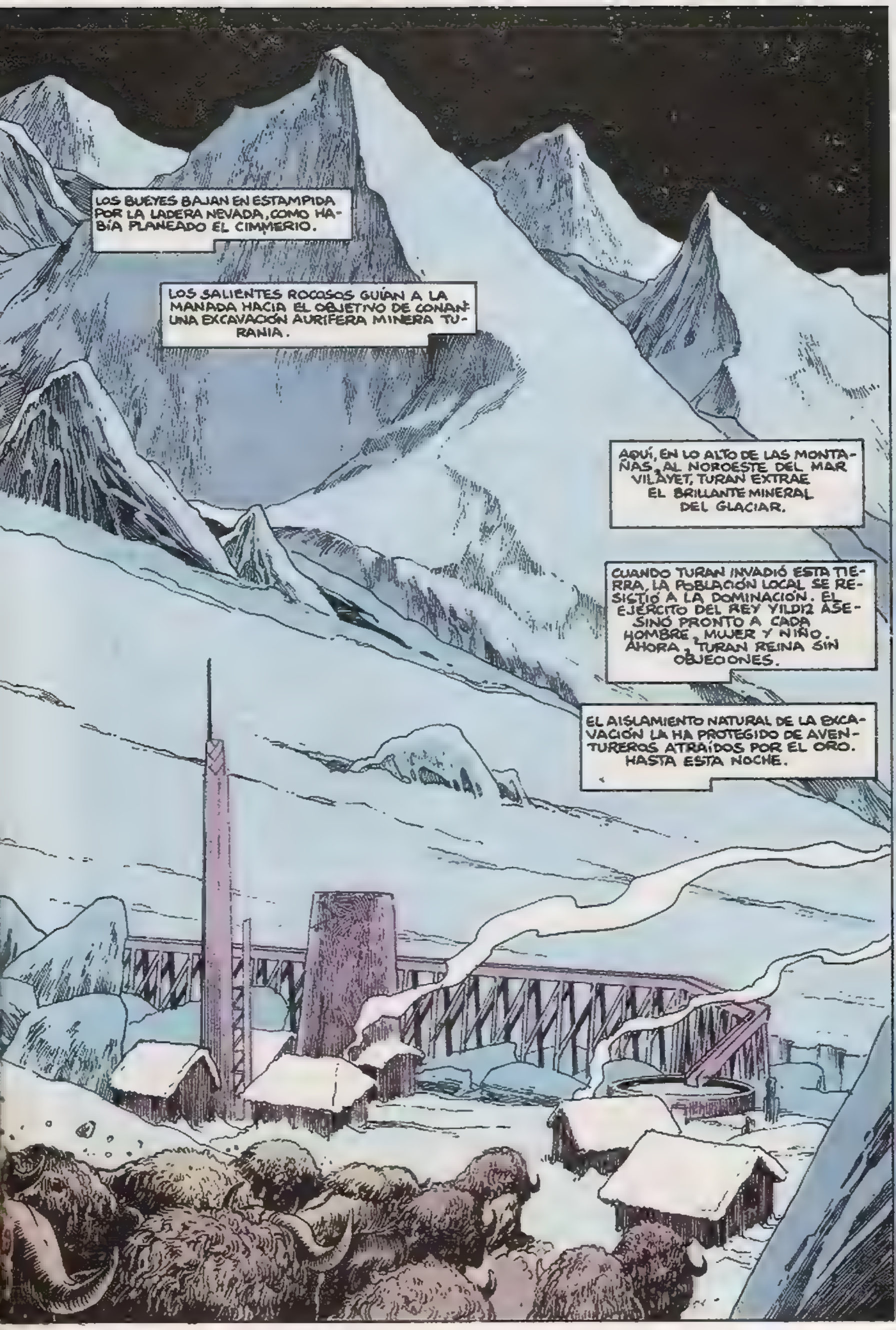


CHARLES SANTINO, GUIÓN • VAL SEMEIKS, LÁPIZ • ALFREDO ALCALÁ, TINTA • JOSELUIS, ROTULACIÓN • GEORGE ROUSSOS, COLOR • CRISTINA MACÍA, TRADUCCIÓN • MARIANO AYUSO, COORDINACIÓN

Este episodio corresponde al original norteamericano nº 220.

CONAN EL BARBARO nº 158. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. ISBN 84-395-0283-4.
Copyright © 1988 Conan Properties. Inc. Copyright © 1990 Planeta-De Agostini, S A. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material de los comics-book USA *Conan the Barbarian* y sus personajes y características son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc. y se editan bajo licencia del mismo, por acuerdo con Promovip.
Imprime: Gaiban Grafic. Almirante Oquendo, 1-9. 08930-San Adrián del Besós (Barcelona). Depósito Legal M-2924-83. Distribuye: MIDESA. Carretera de Irún Km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28049 MADRID. Tfno. (91) 652 42 00
Printed in Spain/Impreso en España.

INSTINTIVAMENTE, LOS BUEYES RETROCEDEN ANTE EL FUEGO.
CASCOS RETUMBANTES APLASTAN LA NIEVE VIRGEN. LLEVADOS POR SU MIEDO ANIMAL, LOS BUEYES SE MUEVEN COMO UNO SOLO.
EL SENCILLO TRUCO DE CONAN HA FUNCIONADO. LAS CRIATURAS SON ENORMES, PERO NO MÁS INTELIGENTES QUE EL GANADO VULGAR.


LOS BUEYES BAJAN EN ESTAMPIDA POR LA LADERA NEVADA, COMO HABÍA PLANEADO EL CIMMERIO.
LOS SALIENTES ROCOSOS GUÍAN A LA MANADA HACIA EL OBJETIVO DE CONAN: UNA EXCAVACIÓN AURÍFERA MINERA TURANIA.
AQUÍ, EN LO ALTO DE LAS MONTAÑAS, AL NOROESTE DEL MAR VILAYET, TURAN EXTRAE EL BRILLANTE MINERAL DEL GLACIAR.
CUANDO TURAN INVADIÓ ESTA TIERRA, LA POBLACIÓN LOCAL SE RESISTIÓ A LA DOMINACIÓN. EL EJÉRCITO DEL REY YILDIZ ASESINÓ PRONTO A CADA HOMBRE, MUJER Y NIÑO. AHORA, TURAN REINA SIN OBJECIONES.
EL AISLAMIENTO NATURAL DE LA EXCAVACIÓN LA HA PROTEGIDO DE AVENTUREROS ATRAÍDOS POR EL ORO. HASTA ESTA NOCHE.

¡POR EL SAGRADO TARIM!
¡LAS GIGANTESCAS BESTIAS IRRUMPEN EN EL CAMPAMENTO!
KRAK
¿LOS BUEYES TE PASARON POR ALTO? ¡YO NO!
ACUEDUCTOS, HERRERÍAS, FORJAS Y FUNDICIONES CAEN COMO PALILLOS ...
EL EMPLAZAMIENTO MINERO QUEDA DESTRUIDO: SUS TRABAJADORES, APLASTADOS.

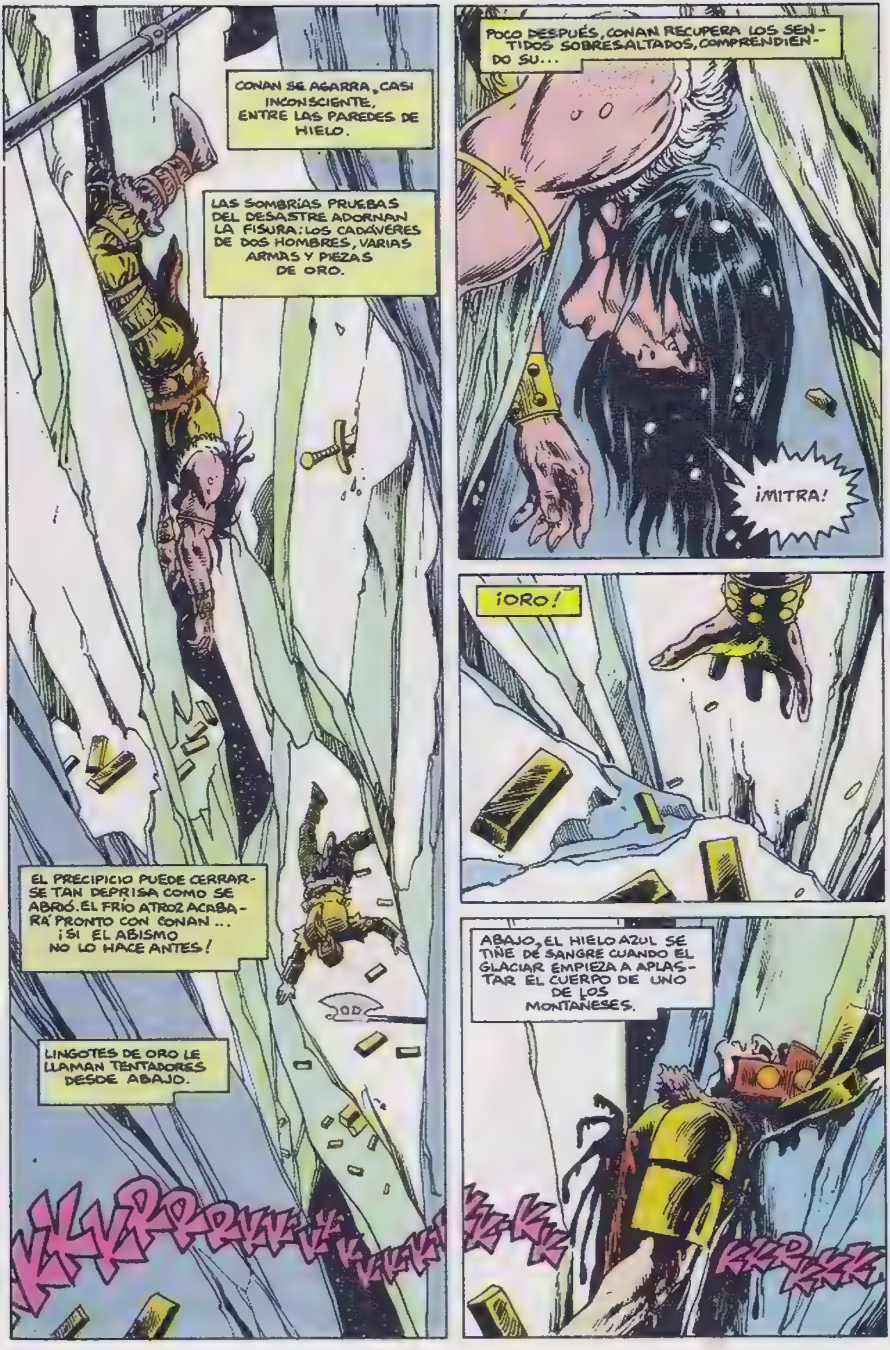
LOS BUEYES DESAPARECEN TAN RÁPIDO COMO LLEGARON, SUS BRAMIDOS SE PIERDEN A LO LEJOS, EN LAS FRÍAS MONTAÑAS.
UN EXTRAÑO SILENCIO SE CIERNE SOBRE EL CAMPAMENTO ARRASADO.
AHORA, A POR ESE ORO.
¿QUÉ ES ESTO?
¡QUÉ RARO! ESTOS HOMBRES HAN MUERTO A ESPADA... ¡PERO NO POR LA MÍA!
¡ÉSTE VIVE TODAVÍA!
¡LLEGAS TARDE!
TENDRÁS QUE SAQUEAR NUESTROS CADÁVERES, BÁRBARO...
¡YA... NO HAY... BOTÍN...!
¿CÓMO...?
...ROBADO POR LOS MONTAÑESES...¡UNG!
MUERTO
¡PERDÍ EL ORO!

CERCA, LOS MONTAÑESES RECORREN LA PELIGROSA CARA DEL GLACIAR, SIN SABER QUE CONAN ESTÁ PISANDO SUS HUELLAS.
EL GLACIAR GIME Y CRUJE, SU ENORME MASA SE MUEVE LIGERAMENTE BAJO LOS LADRONES.
MIENTRAS ARRASTRAN EL MINERAL, LOS HOMBRES INTENTAN OLVIDAR LAS HISTORIAS QUE HAN OÍDO SOBRE FISURAS QUE SE ABREN DE IMPROVISO EN LA SUPERFICIE DEL GLACIAR, ENGULLENDO A PARTIDAS ENTERAS DE HOMBRES Y CERRÁNDOSE CON LA MISMA RAPIDEZ.
¡ES UNA LOCURA, CABEZA DE LOBO!
¡CALLA Y TIRA!
¡TENEMOS MÁS ORO DEL QUE PODRÍAMOS GANAR EN DIEZ VIDAS!
¡PUES LLEVEMOS LO QUE PODAMOS ACARREAR CON SEGURIDAD!
¡NO! ¡MATAMOS POR ÉL, Y NOS LO LLEVAREMOS! ¡TODO!
¡NO QUIERO COBARDÍA ENTRE MIS HOMBRES! ¿ENTENDIDO?
¡MIRAD ESTO! ¿LO DEJARÉIS ATRÁS? ¡JAMÁS!
¡ES MI ORO, HYRKANIO!
¿EH?!

¡SÓLO LO DIRÉ UNA VEZ, ASÍ QUE ESCUCHAD CON ATENCIÓN!
¡TUS HOMBRES TIENEN RAZÓN. SI NO DESCARGÁIS PARTE DEL ORO, TODOS MORIRÉIS AQUÍ!
DADME UNA PARTE, COGED ALGO PARA VOSOTROS Y DEJAD EL RESTO EN LAS MONTAÑAS.
DADME PROBLEMAS, Y MATARÉ A MUCHOS DE VOSOTROS.
¡JA! ¿TÚ SÓLO CONTRA NOSO-TROS SEIS...?
¿QUIÉN CREES QUE ERES?
CONAN DE CIMMERIA.
ESO TAMPOCO LO REPETIRÉ.
¡MATADLE! ¡MATAD AL BÁRBARO!
EL GLACIAR GIME DE NUEVO, AVISANDO A LOS COMBATIENTES DEL PELIGRO AL QUE SE ENFRENTAN.
COMO UN FRÍO DIOS ARCANO, LA MASA HELADA AMENAZA CON ENVIARLOS A UNA TUMBA GÉLIDA BAJO SU SUPERFICIE.

LOS MIEMBROS DE LOS MONTAÑESES ESTÁN DOLORIDOS POR LA FATIGA DE ARRASTRAR EL ORO SOBRE HIELO Y NIEVE.
CONAN APROVECHA LA VENTAJA.
EL HIELO RESBALADIZO HACE CAER A LOS ENEMIGOS DE CONAN.
¡MALDICIÓN! ¡PISA CON LA FIRMEZA DE UNA CABRA MONTESA!
¡NOS MATARÁ DONDE CAIGAMOS!
POR TERCERA VEZ, EL GLACIAR CRUJE BAJO ELLOS.
¡EL ORO! ¡EL ORO!
¡MATAD A CONAN!
¡UN TERRIBLE TEMBLOR RECORRE EL GLACIAR, RESQUEBRAJANDO SU PIEL GÉLIDA!
LA VIOLENTA SACUDIDA HACE CAER A CONAN.
¡IDIOTAS!

DE PRONTO, EL GLACIAR CUMPLE SU AMENAZA.
¡UNA INMENSA SECCIÓN DE HIELO SE ABRE DE GOLPE Y SE HUNDE BAJO CONAN Y LOS MONTAÑESES!
CRAOOOM!
HOMBRES Y ORO CAEN POR EL ABISMO RECIÉN NACIDO.
CONAN NO PUEDE HACER NADA POR DETENER SU CAÍDA.
ARRIBA, EL DESTINO HA SALVADO A CABEZA DE LOBO, A TRES DE SUS HOMBRES Y A UNA PEQUEÑA PARTE DEL ORO.
¡PUEDEN ESTAR VIVOS AHÍ ABAJO! DEBEMOS... TENEMOS QUE...
¡OLVÍDALOS! ¡DALOS POR MUERTOS!
¡COJAMOS LO QUE QUEDA Y SIGAMOS!



CONAN SE AGARRA, CASI INCONSCIENTE, ENTRE LAS PAREDES DE HIELO.
LAS SOMBRÍAS PRUEBAS DEL DESASTRE ADORNAN LA FISURA: LOS CADÁVERES DE DOS HOMBRES, VARIAS ARMAS Y PIEZAS DE ORO.
EL PRECIPICIO PUEDE CERRARSE TAN DEPRISA COMO SE ABRIÓ. EL FRÍO ATROZ ACABARÁ PRONTO CON CONAN ... ¡SI EL ABISMO NO LO HACE ANTES!
LINGOTES DE ORO LE LLAMAN TENTADORES DESDE ABAJO.
POCO DESPUÉS, CONAN RECUPERA LOS SENTIDOS SOBRESALTADOS, COMPRENDIENDO SU...
¡MITRA!
¡ORO!
ABAJO, EL HIELO AZUL SE TIÑE DE SANGRE CUANDO EL GLACIAR EMPIEZA A APLASTAR EL CUERPO DE UNO DE LOS MONTAÑESES.

LAS PAREDES DEL GLACIAR SE ACERCAN CADA VEZ MÁS.
DEDOS ENTUMECIDOS SE CIE-RRAN CON CAUTELA EN TORNO A BORDES AFILADOS.
SÓLO FALTAN SEGUNDOS PA-RA QUE EL HIELO SELLE SU HERIDA AUTOINFLINGIDA.
ALCANZANDO POR FIN SU ESPADA DE HOJA ANCHA, CONAN CONSI-GUE SALIR DEL PRECIPICIO.
DA POR PERDIDO EL ORO DE ABAJO. TENDRÁ QUE BUSCAR A CABEZA DE LOBO.

LA ASCENCIÓN HA CALDEADO LA SANGRE DE CONAN.
REANUDA LA PERSECUCIÓN SIN PENSAR EN LA VENTAJA QUE HAN GANADO LOS MONTAÑESES.
SIGUE SU RASTRO FUERA DEL GLACIAR Y HACIA LOS INTERMINABLES CAMPOS NEVADOS.
INCLUSO EN ESTE LUGAR DESOLADO, ABUNDA LA VIDA SALVAJE, QUE OBSERVA LAS EXTRAÑAS ACTIVIDADES DEL HOMBRE.
UNA IDEA MANTIENE A CONAN: ORO.
ENCUENTRA A LOS LADRONES HUNDIDOS EN LA NIEVE.
¡NO PODEMOS SEGUIR, CABEZA DE LOBO!
¡TIENE RAZÓN! ¡EL ORO NO NOS SERVIRÁ DE NADA SI MORIMOS!
¡QUE CADA UNO COJA UN LINGOTE Y SE CONFORME CON ESO!
¡GUSANOS COBARDES! ¡DEBERÍA LLEVÁRMELO TODO!

SIN AVISO, CONAN ATRAVIESA UN BANCO DE NIEVE HACIA LOS MONTAÑESES.
¡OS DI UNA OPORTUNIDAD DE ARREGLAR ESTO, Y LA DESPRECIASTEIS!
¡EL BÁRBARO!
¡EL ORO ES MÍO!
¡SOBRE MI CADÁVER, CONAN!
AISLADOS EN LA ESPESA NIEVE, PIERDEN TODA LA NOCIÓN DE LOS PELIGROS QUE ACECHAN EN LAS MONTAÑAS...
...PELIGROS QUE PUEDEN DESPEDAZAR A UN HOMBRE EN UN ABRIR Y CERRAR DE OJOS.
NNRRRRR
OH. NO... ¡NO!

¡EL RUIDO DE LA BATALLA HA ATRAÍDO A UN ENORME OSO CAVERNARIO, QUE ENTRA EN LA REFRIEGA, LANZANDO POR LOS AIRES A HOMBRES Y TRINEOS COMO SI FUERAN JUGUETES!
EL OSO ES IMPOSIBLEMENTE GRANDE, UNA MONTAÑA VIVIENTE DE MÚSCULOS VIGOROSOS, CON COLMILLOS COMO ESTACAS, GARRAS COMO PUÑALES... ¡Y UN APETITO INMENSO!

LA ESPESA NIEVE NO ES UN OBSTÁCULO PARA LA CRIATURA.
EEIIAAAHH!!
¡EL ORO! ¡ESTÁ DISPERSANDO EL ORO!
POOT!
LOS BRILLANTES LINGOTES DESAPARECEN ENTRE LA NIEVE.
ME QUIERES A MÍ ¿NO?

¡ESTE CIMMERIO NO SERÁ TU COMIDA!
...EL ORO...
¡ES MÍO! ¿LO OYES? ¡MÍO!
TAMBIÉN CONAN VE EL ORO A SU ALCANCE.
PERO VE UN ARMA, NO RIQUEZAS.

AARROOO
CONAN SE APARTA DEL OSO HERIDO. CONAN NECESITA OTRA ARMA.
UN PESADO MADERO DEL TRINEO TENDRÁ QUE BASTAR.
CERCA, CABEZA DE LOBO HUYE DE LA CARNICERÍA...
¡LO TENGO!
¡TENGO EL ORO!
ENSANGRENTADO, FURIOSO, DEBILITADO... ¡EL OSO CONTRAATACA!

DE UN GOLPE, EL OSO APARTA BRUTALMENTE A CONAN.
MIENTRAS RUEDA, CONAN NOTA ALGO CONOCIDO Y AFILADO BAJO ÉL...
¡...MI ESPADA!
UNA VEZ MÁS, EL OSO ATACA, CONAN APUNTA CON SU ESPADA...
¡VAMOS, BESTIA!
¡A VER SI PUEDES QUITARTE UNA ESTACA DE ACERO!...
¡... DEL CORAZÓN!
EL OSO CAE. LA ESPADA HA CUMPLIDO SU MISIÓN.
CONAN YACE BAJO LA BESTIA MUERTA.

NO LEJOS DE CONAN, CABEZA DE LOBO SALE DE LA NIEVE PARA LLEGAR A UN RÍO HELADO.
LA SUAVE NIEVE HA PROTEGIDO A CONAN DEL APLASTANTE PESO DEL OSO MUERTO.
CONAN REVIVE GRACIAS AL CALOR QUE SU CUERPO RECIBE DEL CALOR DEL OSO.
¡MI TRIBU HABRÍA VIVIDO TODO UN INVIERNO DE TU GRASA!
¡IDIOTA!
¡EL HYRKANIO INTENTA CRUZAR EL RÍO CON TODO UN COFRE DE ORO!
CONAN ACORTA LA DISTANCIA QUE LE SEPARA DE CABEZA DE LOBO.
¡MALDITO SEAS! ¡EL ORO ES MÍO! ¡MÍO!
¡CONAN PERSIGUE A SU PRESA POR EL PELIGROSO HIELO!
¡CABEZA DE LOBO HA PERDIDO LA RAZÓN!

CONAN ALCANZA FÁCILMENTE A CABEZA DE LOBO, QUE CARGA CON EL PESO DEL ORO.
LA CORRIENTE ARRASTRA LOS TROZOS DE HIELO.
...HACIA LA CATARATA DONDE EL HIELO Y EL AGUA DEL GLACIAR SE DERRAMAN POR UN PRECIPICIO HE-LADO...
¡UNA MUERTE SEGURA AGUARDA AQUÍ A CONAN Y A SU ENEMIGO, MIENTRAS EL HIELO LOS ARRAS-TRA HACIA EL BORDE!

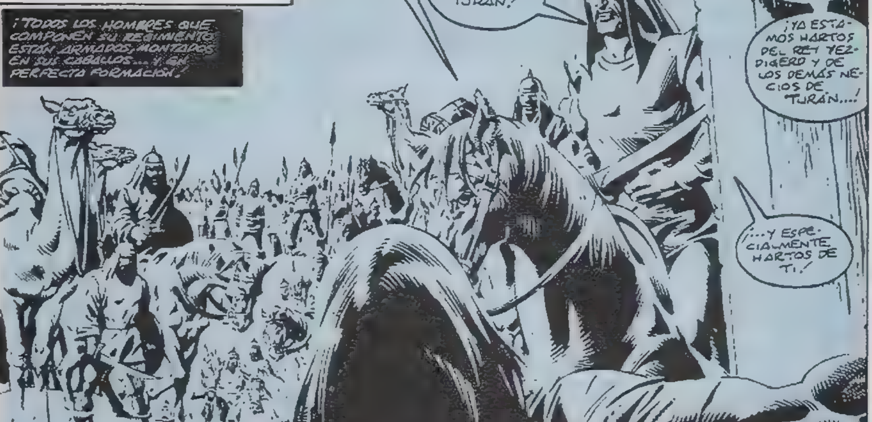
EL ORO RESBALA POR EL HIELO MIENTRAS CONAN Y CABEZA DE LOBO PELEAN.
¡EN SU SED DE SANGRE, NO VEN EL INMINENTE PELIGRO DE LA CATARATA!
LAS PLACAS DE HIELO CEDEN.
EL HIELO SE CIERRA SOBRE ELLOS. LINGOTES DE ORO BRILLAN A LA LUZ DE LAS ESTRELLAS, MIENTRAS EL RÍO CORRE.
UNA MANO SALE A LA SUPERFICIE.
CABEZA DE LOBO ESTÁ TAN DOMINADO POR LA FIEBRE DEL ORO, QUE LAS AGUAS GÉLIDAS APENAS FRENAN SU IMPULSO.
¡RECOGERÉ TODO EL ORO ANTES DE QUE CAIGA POR LA CATARATA!
CABEZA DE LOBO SE MUEVE FRENÉTICAMENTE, SIN VER COMO CONAN SALE DEL RÍO.
¡SE TE ACABÓ LA SUERTE, HYRKANIO!

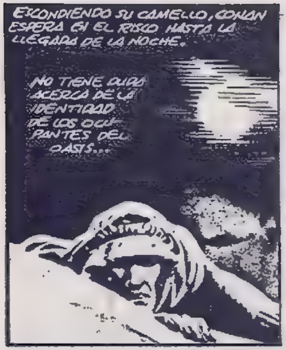
¿TE GUSTA EL ORO, HYRKANIO?
¡TOMA ORO!
CABEZA DE LOBO YACE INCONSCIENTE EN EL...
¡LA CATARATA!
CONAN SALTA...
¡...Y SE AGARRA!
¡UN PEQUEÑO TESORO!
¡PERO SUFICIENTE PARA COMPRARME MUCHO CALOR Y DIVERSIÓN EN LAS FABULOSAS CIUDADES DE HYRKANIA!
FIN.

SEGUN LOS COMICS, LAS AVENTURAS DE CONAN DEBIERON TRANSCURRIR ASI ...
XXXIX

CONAN INTENTA UNIR SUS FUERZAS

En su deambular por el desierto, Conan se entera que sus antiguos compañeros kozakos han recuperado la fuerza de antaño y siguen empeñados en hostigar al Rey Yezdigerd de Turán. Conan se convierte nuevamente en su jefe y va a intentar una alianza entre ellos y los piratas del mar de Vilayet. Así podríamos





extractar el episodio de "La espada salvaje" titulado **"Los hijos del Lobo Blanco"** que se publicó en el volumen nº 13 de "Super-Conan", pero como se cuentan muchas más aventuras vamos a relatarlas siguiendo su orden.

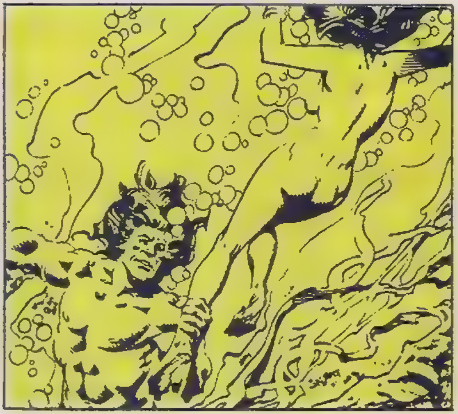
La historia comienza con una rebelión de parte del ejército turanio, que no quieren luchar contra sus hermanos kyrkanios y así se lo comunican a su jefe.

Quieren irse a las colinas y fundar su propio pueblo. Deciden utilizar un estandarte con un lobo blanco de insignia y su propósito es conseguir mujeres para crear la nueva raza que ellos desean. Asolan una pequeña ciudad con gran crueldad.

Conan que camina por el desierto sobre un camello, encuentra a un antiguo compañero kozako-kyrkanio que está herido y a punto de morir, que le habla de las historias de los recien llamados "Hijos del Lobo Blanco" y la destrucción y saqueo de la ciudad antes mencionada. Se encamina al pueblo y comprueba que, efectivamente, han dejado al resto de la población degollado y destrozado, hombres, niños y ancianos y solo faltan las mujeres jóvenes que se han llevado para procrear y forjar esa raza nueva. Promete vengarse y se encamina en su busca. Llega a un campamento donde vé el estandarte del Lobo Blanco y a un grupo de mujeres cautivas.

Se acercá más y vé al jefe de ellos que quiere azotar y castigar a una bella muchacha de las que se llevaron. Conan la salva y se la lleva. En su huída llegan a un pequeño oasis.

Allí, el bárbaro recuerda que dicen los nómadas que habita una criatura diabólica, pero el agua está tan agradable y fresca que deciden bañarse. Hay unas atrevidas escenas bañándose los dos desnudos, pero la chica es atrapada por los ten-



táculos de una monstruosa criatura que allí habita en las profundidades Conan logra liberarla, pero ahora es él el atrapado. Le abre las mandíbulas y mata al monstruo. Reanuda la marcha y llegan ante unas murallas que Yezdigerd mando construir en el desierto, una especie de puesto avanzado que ahora está ocupado por una guarnición de antiguos kozakos que, conocedores de la rebelión de las antiguas tropas de Turan y que se encaminan hacia allí, deciden retirarse y tenderles una trampa. Condenan los pozos de agua para que el enemigo no pueda proveerse, y se esconden para sorprenderlos. Se retiran de la muralla, y cuando los Hijos del Lobo Blanco aparecen, les acosan con sus flechas venciéndoles dentro del recinto gracias a las dotes de mando de Conan. El bárbaro tiene un duelo con el jefe enemigo hasta que consigue cortarle la cabeza. Conan es aclamado de nuevo su jefe, una vez que los Hijos del Lobo Blanco quedan eliminados. Conan sigue su camino hacia el noroeste del mar de Vilayet, con su sueño de unir más tropas.

M. Ayuso

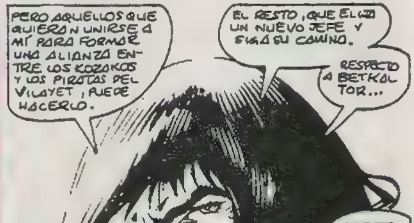


Ilustración de Marian Churchland

Ilustración de Marian Churchland

Ilustración de Cary Nord

Ilustración de Cary Nord

Ilustración de Cary Nord

Ilustración de Roy Simon

Ilustración de Bart Sears

HOWTOARSENIOLUPIN